www.plumbook.cn

道具館 电気株式会社

HTTP://WWW.DOJI-SHOP.COM



公司简介

宸翊实业(发展)有限公司,拥有日本、欧美、香港等地的进口商品,提供国内地区最多的商品选择、最优秀的服务。

其主要经营TV游戏正版、进口TV游戏本体、进口数码产品、日本YAHOO拍卖,可以做到大陆地区正版游戏品种最全、速度最快。

公司有专用的购物网站、专业的维修人员、专属的货运物流快递,可以做到市内免费送货、上门调试服务、外地客户1~3个工作日可以得到你在本公司所购商品。

关于售后服务：
1.道具馆售前、售后始终微笑服务。
2.如在本公司购买任何产品有质量问题，一个月内包换。
3.机器可以免费维修保养一次。
4.机器可以上门调试维修。

董事长致词：我们以品质求生存、以信誉求发展。





"惊喜无限 两店同庆" 贺本公司广汉店开幕（近人民广场300米、南京路步行街200米）本店在4月8日至4月13日凡在广汉店购物即可成为本店会员限一天30位

PSP游戏
- 三国无双 380元
- 方块大词典 358元
- 波波古罗斯 358元
- 麻雀俱乐部 348元
- 电车GO 358元
- 哆啰猫 338元
- 首都高 358元
- 泡泡龙 338元
- 捉猴P 358元
- LUMINES 328元
- 捉猴合集 338元
- 合金装备 348元
- 极品飞车 358元
- 永恒传说 358元
- 山脊赛车 358元
- 恶魔战士 338元
- 苍穹 348元
- 炼狱 348元
- 南梦宫博物馆 328元

NDS游戏
- 牧场物语 370元
- 天堂独太 300元
- 陨石方块 350元
- 吃豆先生 350元
- 口袋妖怪 300元
- 山脊赛车 290元
- GT赛车 290元
- 钻地小子 290元
- 我为你死 290元
- PUPU方块 320元
- 大合奏 380元
- 动物方块 190元
- 玛利耀希 280元
- 网球王子 360元

XBOX游戏
- 愈加1 180元
- 愈加2 230元
- 三国无双3 350元
- 实况8 480元
- 霹雳猫1 130元 2 230元
- 光环1 150元
- 光环2 380元
- DOA排球 320元
- DOAU 550元
- 寂静灵2 230元
- 网球实况2 180元

NGC游戏
- 玛莉聚会5/6 280/370元
- 水晶编年史 350元
- 梦幻之星1+2 350元
- 鲸鱼肚子 260元
- 瓦里世界 270元
- 永恒黑暗 150元
- 玛莉赛车 360元
- 生化1/0 290/250元
- SONIC 7合1 130元
- 转转棒 250元
- 四之剑 220元
- 口袋妖怪 58元
- 生化4 570元
- 本店NGC游戏85种

GBA游戏
- 王国之心 480元
- 口袋叶绿 350元
- 圣魔光石 330元
- FFTA/1+2 380/420元
- 回旋玛莉 380元
- 小人帽 330元
- 真女神红/蓝 150/150元

PS2游戏
- 实况8国际 550元
- 实况七限定 500元
- 恶魔城初回 280元
- 无双4 460元 限定BOX 1100元
- 鬼泣1/2/3 128/228/438元
- 合金装备2实体/3 250/500元
- 樱花大战3/5 380/360元
- JOE 250元 JOE2 320元
- GT4日 550元
- 幻想水浒4/BOX 350/1080元
- 女忍 128元 男忍 158元
- 高达15周年套装 1980元
- 钢之炼金术士2 280元
- 勇者斗恶龙5/8 480/550元
- 重生传说 320元
- 太空战士11全套 280元
- FFX/X2/国际 555/350/199元
- 星海DC 580元
- 决战3 480元 决战BOX1200元
- 零红蝶 320元
- 本店有200余种PS2正版游戏

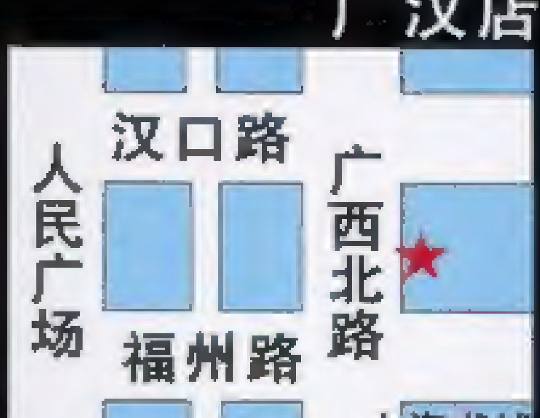
道具馆电玩---点亮05年游戏盛典

版面有限无法一一刊登，买正版请电询

日本特价随时袭来全机种正版一网打尽

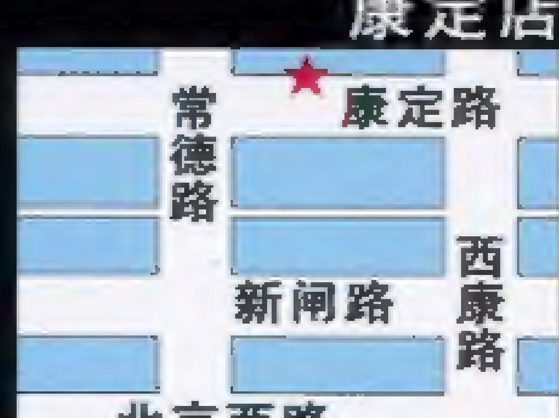
邮购注意
邮局汇款:上海市静安区市西康定路626号(前门)顾熠萍收

广汉店



地址:上海市黄浦区广西北路238号
电话:13061768103
邮编:200001
营业时间:
早10:30点~晚7:30点

康定店



地址:上海市静安区康定路626号
电话:021-62587189
邮编:200040
营业时间:
早11:00点~晚8:00点

招商一卡通-9555 5002 1581 8948
工商灵通卡-1001 2113 0121 283 0939
建设银行-1215 5899 8011 0092 264
交通银行-405512 2511 5864200
农业银行-95599 8003 03840 73513
银行转帐 持卡人：顾熠萍

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

文 星夜 SOUL

100万台，一天内抢购一空！

北美游戏业5年来第一盛事——PSP在美国发售

2005年3月25日，索尼的股价达到了几周来的最高点（当日涨幅2.1%），因为就在前一天，首发共100万台PSP让全美玩家为之疯狂。美国各大零售连锁商纷纷在3月24日零时举办PSP的首发活动，在美国各地都可以看见游戏店前汹涌的人潮。这是继PS2在北美发售以来，美国游戏业5年来最为火爆的全国性首卖活动。

虽然PSP在北美首发当日提供了100万台出货，根据各地零售商的反映，不少商家还是出现了缺货现象。著名零售连锁店Best Buy在纽约长岛、芝加哥以及俄克拉荷马州的分店在几个小时内就卖光了所有的PSP，沃尔玛发言人表示，美国3000多家沃尔玛分店的PSP卖得像“流水”一样快。由于货源紧俏，著名拍卖网站E-Bay上目前已经有不少人在炒作PSP，其投标价达到325美元。而分销到美国各地的100万台PSP，也已基本上全部售完。

据圣地亚哥DFC Intelligence预测，索尼在2006年将会占据掌机游戏市场41%的份额。而且届时全球掌机市场规模将会从现在的45亿美元膨胀到112亿美元。美银证券分析师Gary Cooper预测，PSP今年将会为索尼创造7.9亿美元的收入。

在美国各地的PSP首发活动中，索尼直接参与的包括以下两个地点：

○美国东海岸：纽约Sony Style首卖会

3月23日的纽约奇冷无比，但还是有很多人从23日晚上就聚集到Sony Style排队，一直等到24日凌晨。SCEA总裁平井一夫和MTV节目主持人Carson Daly在现场主持了谈话活动，平井一夫说：“如果有人告诉你PSP是一款便携式游戏机，那就狠狠地教训他们吧！PSP可不是便携式游戏机，这是一款综合娱乐设备。”知名HipHop音乐人Damon Dash也在现场出现助兴。

○美国西海岸：旧金山Sony Metron首卖会

索尼在西海岸举办的PSP首卖会位于旧金山的Sony Metron大楼，大楼外挂着一个30英尺的PSP状屏幕，不断播放着相关的宣传片。当天夜里，Sony Metron楼外聚集了400多名热心玩家，索尼的代言模特们身上各绑着两台PSP来回向玩家展示，同时派发宣传资料以及食品、饮料。排在队伍最前面的玩家Richard和Jossle在现场等了足足42个小时，他们对PSP的热情让SCEA的工作人员都大为感动，Tretton亲手将PSP递给了他们，并且派出一部豪华轿车将他们送回住处。





来自美国各地的反应

在一些知名的大都市，大型游戏零售商基本上在头一天就已经卖掉了所有PSP。不过索尼事先在一些中小城市投放的广告力度不足，导致中小城市的PSP销售情况有好有坏。

“到处都卖光了，有一家店都没货了还在接订单。我和朋友们找了半天才找到还留着几部PSP的店，我们立刻就买了。游戏也卖得很好，尤其是《山脊赛车PSP》和《恶魔战士》。”——印第安纳州，Casey H

“多数非铁杆玩家根本不知道PSP已经出了。一些家长甚至不知道这是什么东西，我给他们演示之后，他们都惊呆了。”——科罗拉多州某游戏店老板，Jimmy

“我是一个很时髦的女孩，不过对PSP不是很感兴趣……直到它在美国发售的4个小时前。那时朋友告诉我城里到处都是订单和排队的人群，短期之内肯定买不到了。我给当地游戏店打电话，他们好像都缺货了……”路易斯安那州，Michelle

负面新闻：阴魂不散的坏点问题

就在PSP在美国受到玩家的追捧，并且被美国各媒体普遍看好未来前景的背后，PSP在美国发售后却遭到了不少玩家对于屏幕坏点问题的抱怨，而之前PSP的坏点问题同样出现在日本市场。索尼方面对于屏幕坏点问题的官方表态是：敬请用户观察一两周后，确定该问题是否造成困扰。如果真的感到对使用造成影响，索尼方面将会承担质保。其实液晶屏幕的坏点问题从某种角度上说是不可避免的，PSP的美日版说明书上都明文写着PSP的坏点问题属于正常现象，并非劣质品。

PSP为什么能够卖这么好？

正如我们在UCG第124期“焦点”中所说的那样，SCEA部署了可以说是“只会成功、不会失败的美版PSP发售计划”，综合起来PSP取得成功的首发主要原因如下：

1.美国玩家一般比较推崇机能的强大，主机性能越是强大，他们就越感兴趣。

2.以这样的豪华机能，PSP售价249美元的售价非常超值，而且249美元的PSP的配置也与日版的豪华版相同。

3.首发有充足的货源——100万台！要知道，由于产能紧张，日本PSP发售首批货只有20万台，而为了保证美国首发的出货量，SCE几乎延后了所有其他地区的PSP首发，亚洲区、欧洲区都延后了，欧洲区原定3月发售，现在更决定因此而延后数个月。

4.前100万台PSP送《蜘蛛侠2》UMD电影！2004年《蜘蛛侠2》单单在美国的票房收入就有3.68亿美元，仅次于《怪物史莱克2》而稳居2004年美国电影票房排行榜第二位！可想而知《蜘蛛侠2》对美国人的吸引力有多大。

5.首发共有25款相应游戏可以选购，丰富的首发软件阵容让人心动。

&3DM-SMV www.plumbook.cn



游戏机实用技术 TV GAME

总第126期 TV GAME 半月刊 2005年5月A

COVER STAFF

封面用图：真・三国无双4

封面设计：孙玮

© 游戏机实用技术 2005

© 2005 KOEI Co.,Ltd.

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。

适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS

焦点 100万台，一天内抢购一空！

北美游戏业5年来第一盛事——PSP在美国发售 1

游戏情报站

PS2独占《梦幻之星》最新作！ 4

iQue DS两部作品初次公布 5

史上规模最大的一次E3展 6

PSP第一次免费升级开始 6

新作短波 8

新闻评论：MINI SHOCK 10

前线狙击

灵魂能力III 16

创圣之机械天使 AQUARION 18

战国BASARA 19

弃民 20

钢之炼金术师3 继承神明的少女 ... 22

半熟英雄4 七英雄物语 24

任天狗 26

逆转裁判 新生的逆转 27

SD高达 G世纪DS 28

特快专递

SPIKEOUT BATTLE STREET ... 41

陨石大战 42

斗鱼 44

龙珠Z 传说 45

特别企划

真实的谎言——愚人节骗术面面观 34







游戏立方

多边共享区 46

游戏周边评测 48

绘梦人 50

邪魔院 52

SOUL的秘密花园 53

名作殿堂 54

特稿

义经英雄纪 55

攻略透解

荒野兵器4 60

光明力量NEO 66

武藏传II 72

世界足球 胜利十一人8 网络对战版 79

研究中心

铁拳5 84

真・三国无双4 88

影之心II 导演剪辑版 90

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏

PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟／战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

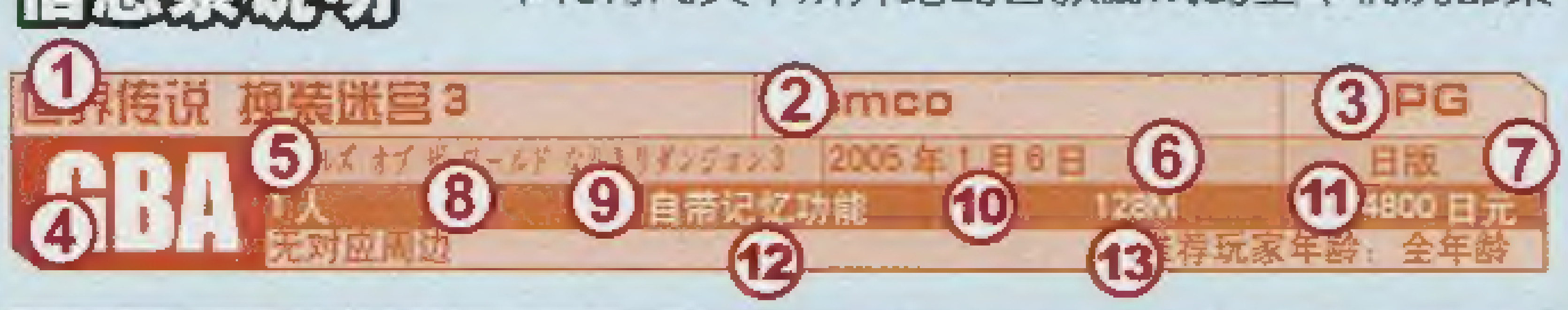
本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如右：

ARC	ARCADE，街机
DC	DREAMCAST，SEGA公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品
MD	MEGA DRIVE，SEGA公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品

PS	PlayStation，SCE公司出品
PS2	PlayStation2，SCE公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
神游机	神游机，神游科技有限公司出品
小神游GBA	小神游GAMEBOY ADVANCE，神游科技有限公司出品

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：



1.游戏译名 2.发行公司／开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边／备注信息 13.推荐玩家年龄

www.plumbook.cn

游戏界基本用语解释（每期更新）

人物 荒川实：1947年出生于日本京都一个富裕家庭，母亲是日本古代皇族后裔。他于美国MIT土木工程学专业毕业回国后结识任天堂社长之女山内洋子，随即与其结婚。其后搬往美国，成为任天堂美国分公司总裁。2002年1月8日荒川实宣布辞去任天堂社内所有职务。

游戏 《超级机器人大战》：首作发售于1991年4月，Banpresto的代表作。该系列游戏类型一般为S·RPG，其最大卖点就是收录了众多知名动漫作品中的机体。目前总共推出了36款作品，累计总销量超过1000万套。

术语 Expansion Pack：资料片，又称扩充包。是游戏主体内容之外的补充，例如增加一些新关卡、新地图、新角色、新服装等。

公司 Banpresto：成立于1977年4月，其前身为丰荣产业公司，注册资本金500万日元。1989年2月更名为Banpresto，目前资本金为30亿日元，员工179名，社长为仲田隆司。1990年4月开始参入电视游戏领域，推出了第一款游戏《SD Battle大相扑》。目前从事的事业内容包括街机、家用机游戏的开发发行，以及以知名动漫角色为主题的周边产品。

每期固定栏目

新作发售表……12
近期即将发售的游戏列表
排行榜……14
检阅游戏销售的实际成绩
黄金眼……30
新近发售游戏的权威评价
火热秘技……92
最快速、最实用的秘技火热呈上
电子竞技场……93
报道竞技游戏文化、体验电子竞技魅力
游戏动漫园……96
游戏与动漫画的互动
自由谈……98
让读者玩友在此畅所欲言
游风艺苑……100
拿起画笔，描绘你自己的游戏
互动信箱……102
一起办好属于大家的游戏杂志
读编往来……103
读者与编辑的轻松交流
小编寄语……106
倾听小编们的生活感悟

游戏光盘 Gamehall 本期光盘内容

01 《塞尔达传说》NGC 新作＋灵魂能力III …… 05：39
02 新作短波 …… 05：27
03 《龙背上的骑兵 2》 …… 01：39
04 《武藏传 II》上手心得 …… 05：40
05 斯巴达：全面勇士 …… 02：08
06 机动战士高达 一年战争 …… 04：04
07 火热秘技 《真·三国无双 4》 …… 06：28
08 热血最强 《红侠乔伊 2》 …… 17：00
09 《铁拳 5》角色连技 Vol.2 …… 10：24
10 电影前线 …… 07：26
11 ENDING SONG …… 01：48







《真·三国无双 4》绝影锻入手方法

新栏目《电影前线》·5部不可错过的电影力作
《灵魂能力III》首度公开影像、制作人访谈

小提示：有 游戏光盘 Gamehall 标志的游戏，即可在本期 VCD 中找到相应的游戏影像！

游戏索引

本期内文中所出现的游戏排序如下（以汉语拼音为序）：

GBA
真·三国无双 ADVANCE …… 31 92

NDS
SD 高达 G世纪 DS …… 28
蛋兽英雄 …… 32
牧场物语 精灵驿站 …… 31
逆转裁判 新生的逆转 …… 27
任天狗 …… 26
一笔吃豆 …… 30
陨石大战 …… 42

NGC
牧场物语 幸福的诗 …… 92

PS
龙士传说 …… 54

PS2
半熟英雄 4 七英雄物语 …… 24
创圣之机械天使 AQUARION …… 18
重生传说 …… 33
斗鱼 …… 32 44
钢之炼金术师 3 继承神明的少女 …… 22
光明力量 NEO …… 31 66
幻域战记 …… 31
荒野兵器 4 …… 30 60
康斯坦丁 …… 92
激情赛车 …… 32
灵魂能力 III …… 16
龙珠 Z 传说 …… 32 45
梦幻骑士 IV 回归 …… 92
瑞奇与叮当 3 …… 92
神鬼战士 自由之路 …… 92
世界足球 胜利十一人 8 网络对战版 …… 30 79
太鼓之达人 TAIKO DRUM MASTER …… 92
铁拳 5 …… 84
武藏传 II …… 32 72
影之心 II 导演剪辑版 …… 90
战国 BASARA …… 19
战神 …… 30
真·三国无双 4 …… 88 92

Xbox
SPIKEOUT BATTLE STREET …… 31 41
弃民 …… 20

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有。本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有。未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1. 文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意并另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总顾问：李子奇
社长/总编：司马
常务副社长：马力
编辑部主任：王文
执行主编：郑翔
责任编辑：王梓 杨晶
一编室主任：高晓兰
二编室主任：徐瑞金
印务总监：肖明友
广告总监：刘方
编委：陈汝康 董磊 冯蔚骁 李昌奇 黎振基 刘志凌 钱维量 吴淦 许潇俊
主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
E-mail：ucg@ucg.com.cn
发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京东方益美广告有限责任公司
广告许可证：甘工商广字 6200004000011
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
组版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2005年5月1日
定价：人民币9.80元

www.plumbook.cn

游戏情报站

栏目主持：SOUL 星夜

PS2独占《梦幻之星》最新作！

软件 PS2版和PSP版《梦幻之星 宇宙》将进行联动？



近日，SEGA公布了该公司旗下著名的科幻题材RPG"《梦幻之星》系列"的最新作——《梦幻之星宇宙》(Phantasy Star Universe，以下简作"PSU")，并宣布该作为PS2独占作品，(家用机方面为PS2独占，预计也将会发售PC版)预计于2005年冬季正式推出，对于长久以来一直期待《PSO》能在PS2上推出却没能如愿的玩家们来说，这也算是SEGA对他们的一种补偿吧！《PSU》的情报最早是在去年的E3展上公开的。作为SEGA公司的秘密武器，当时公布的那段影像在广大玩家中引起了巨大的反响。在将近一年之后，关于本作的最新情报终于公开了！

《PSU》的故事是在继承系列世界观的基础上完全原创的。不过故事虽然是全新的，但是系列一直以来的基本设定——比如能力平均的人类以及擅长技能的新人类这样的种族设定、近战用的光剑和射击战用的光枪这样的武器设定——都被完全保留了下来。与此同时，大量新种族、新武器、新职业也被引入，使得新老玩家都能体会到游戏的乐趣。

在目前公布的情报中，游戏的类型写的是"RPG"。但据我们所知，《PSU》的制作人仍与《PSO》一样为中裕司，而本作的战斗系统也将会和《PSO》一样，具有很强动作性。《PSU》的游戏架构和《PSO》类似，既可以单机娱乐，也可以对应网络功能进行网络游戏，但要想在PS2上玩《PSU》，玩家还必须使用PS2专用硬盘。另外令人心动的是，中裕司透露正在考虑将《PSU》带到PSP上，让PSP版和PS2版《PSU》进行联动！

关于"《梦幻之星》系列"：作为业界罕见的纯科幻题材RPG，该系列早在8位机时代就已经显示出了它非凡而独特的魅力，MD上的系列第4作《千年纪的终结》更受到了玩家的广泛好评。由于该系列是SEGA公司的作品，所以在SEGA退出硬件市场前，都是该公司主机独占的作品。2000年，该系列的新作《梦幻之星在线》(Phatasy Star Online，以下简作"PSO")在DC上以网络动作RPG的形式登场，成为了家用机网络游戏的里程牌，更受到了世界各国游戏媒体的广泛好评，之后《PSO》陆续在PC、NGC、Xbox等平台上推出最新作，但惟独不对应PS2平台。



▲如果真的能够实现网络版《PSU》的PSP平台与PS2平台双管齐下的话，那的确是令人期待啊。

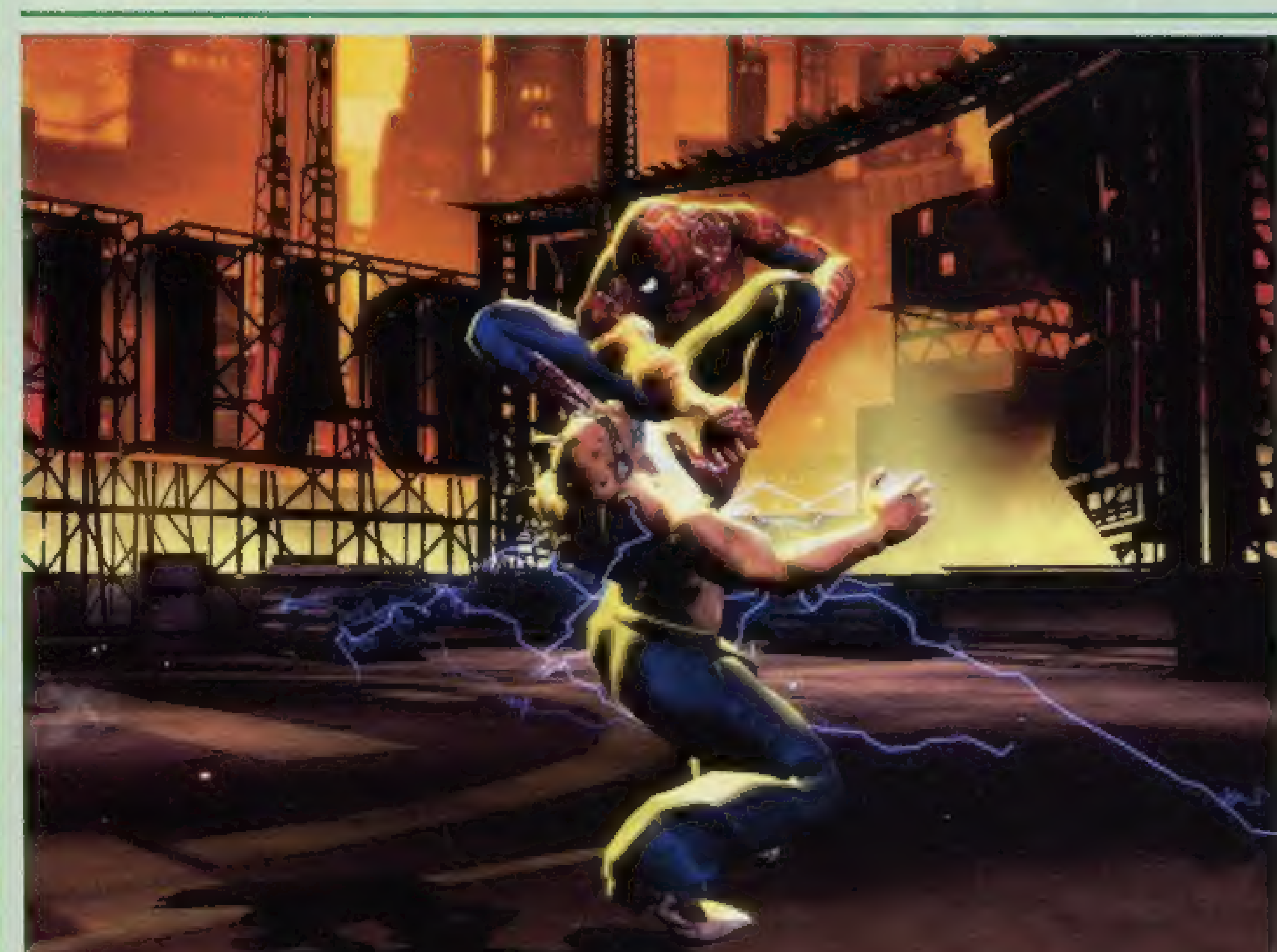




▲从这几幅游戏画面上看，《PSU》可以算是《PSO》真正的续作。

EA把"触角"伸向漫画业

软件 EA与Marvel协力打造漫画&游戏新作《Marvel复仇女神》



▲Marvel漫画英雄大乱斗？EA的格斗游戏开发能力遭遇大考验。

去年EA总裁兼首席运营官EA总裁兼首席运营官John Riccitiello就透露了他们进军漫画市场的计划，表示将会通过游戏和漫画形成相乘效应，培养新品牌的知名度，同时打造自己的原创角色品牌。这部作品就是本刊之前已经报道过的《Marvel复仇女神：未完成体》，日前EA加拿大制作室的Dan Ayoub公布了游戏版的具体游戏内容。



▲《Marvel复仇女神》的漫画原稿。

《Marvel复仇女神：未完成体》故事讲述邪恶的外星科学家来到地球寻找实验对象，进行生命体战斗力强化实验。几千年后，怪形、金刚狼、蜘蛛侠和艾利卡被卷入了这个数千年的实验中。本作将会是一款类似Capcom《能量宝石》以及任天堂的《任天堂全明星大乱斗》的3D格斗游戏，让玩家在一个完全互动的3D环境中战斗，格斗场地是完全可以破坏的。本作将会支持网络对战，也会有很多有趣的东西提供网络下载。

www.plumbook.cn

iQue DS两部作品初次公布

特报 报名参加CGT神游竞赛，赢取iQue DS！

在本刊上期的新闻栏目里，报道了iQue DS即将亮相CGT的消息，而神游公司也于近日公布了参赛的具体事宜。我们也因此得知了两款iQue DS作品的名称。

本次比赛神游公司共安排了4个竞赛项目，它们分别是神游机上的《马力欧医生》、小神游SP上的《瓦力欧制造》以及iQue DS上的《大合奏》和《山脊赛车DS》。比赛的奖项设置也非常丰厚，地区赛阶段将在四个城市进行(上海、北京、成都、广州)，各个城市的地区赛冠亚军(各16名)可分别获得500元和200元的奖金，并且将有资格云集到上海ChinaJoy现场进行决赛，而决赛冠亚军(各3名)不但可以分别获得高达5000元和2000元的奖金，更可以赢取小神游SP以及iQue DS掌机的豪华奖品，并且其他地区晋级的决赛选手在上海的旅费将由神游公司负担！你还在犹豫什么？还不赶紧来报名？！(预知更详细的信息，玩家可通过致电报名点咨询，或者登录神游公司主页查询，在levelup.cn论坛上也有更加详细的情报)

活动时间
报名——2005年4月1日—4月23日(上海、北京、成都、广州)
初赛——2005年6月4日—6月19日(上海、北京、成都、广州)
决赛——2005年7月21日—7月23日(上海新国际博览中心，ChinaJoy现场进行)

报名地点

城市	地址	咨询热线
上海	来福士广场地下一楼(手机区)	021-53854458-1025
成都	成都数码广场1楼ZC10号	028-86513400-5142
	爱琴海精品数码行	
广州	广州市天河路太平洋电脑城一期211室华众店	020-38823942-2626
	广州市中山六路190号中六电脑城2楼6B室天之才电脑店	
北京	中关村鼎好电子市场地下一层南区鼎好B1101专柜	010-85805507
	朝阳区东大桥旺市百利科技世界一层旺市百利1006号精品间	

*所有在iQue指定点报名的选手，均可获得iQue提供的精美纪念品一份(数量有限，先到先得)

U2乐队主唱收购Eidos？

事件 Eidos收购案一波三折《古墓丽影》前途未卜

3月22日，英国的《每日电讯》报和路透社相继传出Eidos将被收购的消息，不过两家媒体报道的消息各不相同。《每日电讯》方面的报道称Eidos已经被英国的SCi Entertainment公司收购，而路透社报道Eidos已经接受Elevation Partners公司的收购提议。实际上，这两家公司确实都在打算收购Eidos。



▲U2主唱Bono在欧美具有很高的地位。

Elevation Partners是由U2乐队的主唱Bono以及前EA总裁John Riccitiello等人共同成立的，他们向Eidos提出的收购条件为每股50便士，高于其市场成交价(44.75便士)，并且一旦交易成功，Elevation Partners将会立即向Eidos支付7100万英镑现金。这对于囊中羞涩的Eidos来说是极具诱惑力的，因为Eidos之前刚刚宣布上半财年亏损2650万英镑，并且其主要债主苏格兰皇家银行一直催促其尽快偿还债务。

SCi Entertainment是Eidos长期的竞争对手，虽然Eidos方面没有接受他们的收购要求，但他们却通过Eidos的主要持股者之一Schroder投资管理公司获得了Eidos将近14.99%的股份，并且已经签定了另外4.79%股份的销售意向书。这使得SCi成为Eidos的第5大持股者。SCi的收购条件是每股53便士，不过并非提供现金交易，而是通过换股的方式，以SCi的1股兑换Eidos的6股。

Eidos未来前景的不明朗以及严重的债务问题使得Eidos的众多大作前途未卜。Eidos在其财务报告中表示，《古墓丽影》、《杀手47》等知名系列的新作发售时间将会延后，预计将于下一财年发售(2005年7月～2006年6月)。

借PSP人气，PSX死灰复燃

硬件 新型号PSX可直接将影像压缩传输至PSP

今年年初日本曾传出PS2以及DVD录像机的结合体PSX即将全面退出市场的消息，不过如今索尼却利用PSP的高人气使得PSX再次复活。索尼宣布将会推出两款新型号PSX：DESR-5700和DESR-7700型。这两款新型号PSX将于4月15日发售，市面价格约为6万到8万日元。其最重要的新功能就是可以将所录制的影片直接传输给PSP。

DESR-5700和DESR-7700型PSX具备将录制的电视节目和用户拍摄的录像直接转化为对应PSP的MPEG-4格式的功能，用户可以直接将这些视频传输到记忆棒中，然后在PSP上播放。在一块512MB的短记忆棒下，如果采用码流为768kbps的高画质存储，就可以存约60分钟的影像；如果采用码流为384kbps的中等画质存储，就可以存约110分钟的影像。不过文件复制的时候需要进行转码，转码的过程非常费时。768kbps码流的一小时视频转码时间大约为5个小时，如果是384kps码流也需要4个小时。并且在转码的过程中不能同时使用PSX录制节目。索尼方面建议用户在睡觉时再进行视频文件的转码。



育碧将迎来史上最辉煌时期

特报 巨作全面登场，育碧公开新财年大作计划



为了向投资者表明其新财年(2005年4月1日～2006年3月31日)的光明前景，育碧日前公布了将会在这一财年内推出的大批巨作。在该财年内，除现在的家用机平台上的大作之外，育碧还将推出4款PSP游戏，5款NDS游戏以及4款次世代游戏。而除了《分裂细胞》、《波斯王子》等几个大作系列的新作外，育碧在次世代平台上推出的全新作品《杀戮日》也非常值得关注，据称该作将会是育碧目前最强技术实力的结晶，也是在《分裂细胞》、《波斯王子》之后该公司全力打造的又一个全新家用机超大作品牌。另外育碧在掌机上的大作——《波斯王子：武者之心》的PSP和NDS版、《分裂细胞4》的PSP版也是倍受关注。

育碧2005财年大作阵容

第一财季(2005年4月～6月)	
Lumines	PSP
炸弹人DS	NDS
星战前传III	NDS/GBA
彩虹六号4	PS2/Xbox/NGC/PC

第二财季(2005年7月～9月)	
露娜 创世纪	NDS
美军：士兵的成长	PS2/Xbox
幽灵行动2 任务版	Xbox
孤岛惊魂 本能	PS2/Xbox/NGC
二战中队(暂定名)	Xbox
工人物语 资料片	PC
波斯王子：武者之心	PSP
187 Ride or Die	PS2/Xbox/NGC/PC
神秘岛5：末日时代	PC/MAC

第三财季(2005年10月～12月)	
Alexandra Ledermann 6	PC
AND 1	PS2/Xbox
战火兄弟连新作	Xbox/PS2/PC
孤岛惊魂 资料片	PC
幽灵行动3	PS2/Xbox/NGC/PC/次世代主机
金刚	PS2/Xbox/NGC/PC/NDS/PSP/次世代主机
波斯王子3	PS2/PC/Xbox/GBA
波斯王子：武者之心	NDS
工人物语 任务包	PC

第四财季(2006年1月～3月)	
猎杀潜航4	PC
魔法门英雄无敌5	PC
分裂细胞4	PS2/Xbox/NGC/PC/PSP/次世代主机
魔法门系列新作	PC
未定名新作	PS2/Xbox
杀戮日(暂定名)	次世代主机

www.plumbook.cn

《黑暗》漫画降临次世代主机

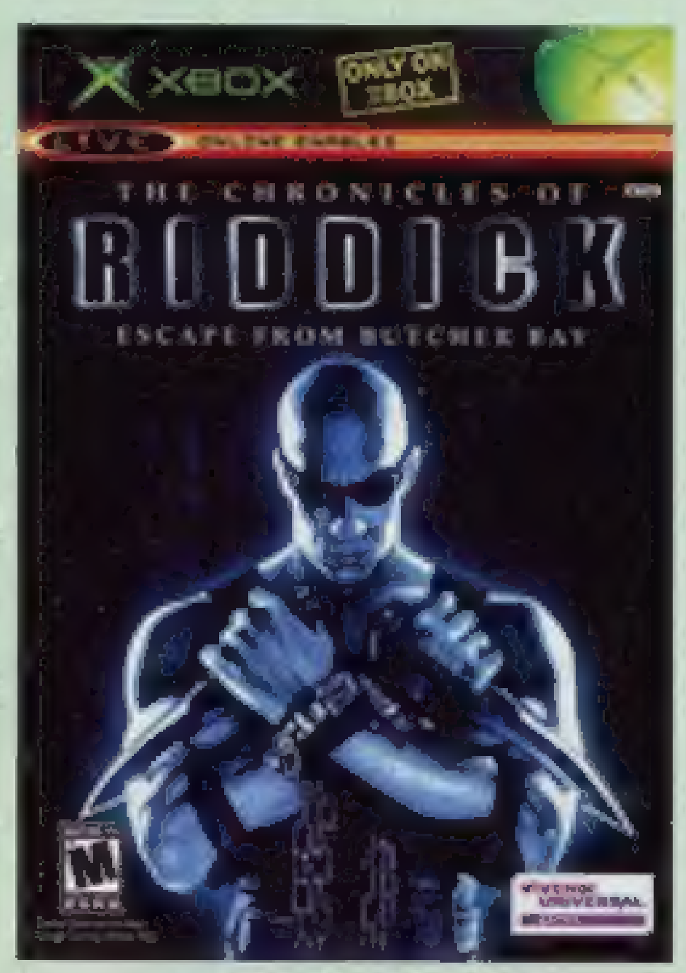
软件 《星际传奇》开发商将开发PS3/Xbox2游戏《黑暗》



随着“《蜘蛛侠》系列”的轰动性成功，不少游戏发行商纷纷看中漫画题材。日期Majesco也宣布将会根据美国Top Cow公司的知名漫画《黑暗》(The Darkness)推出一款面向次世代主机的新作。本作将由曾经开发了《星际传奇》的Starbreeze公司开发，将于2006年发售。在游戏中，玩家扮演杀手Jackie Estacado，Jackies在一次执行任务的过程中获得了黑暗力量，之后通过不断收集各种黑暗力量来征服狂热的犯罪魔王。本作采用了Starbreeze开发的全新引擎制作，游戏过程中可以在第一和第三人称视点间切换。发行商Majesco预计将在E3上进一步公布《黑暗》的相关信息。

关于漫画《黑暗》：这是实力派漫画家Marc Silvestri 、 Garth Ennis与David Wohl联合绘制的美国最新漫画力作，以类似《再生侠》的黑暗风格而广受年轻人的欢迎。目前该漫画每册的销量均有50万本以上，并已被翻译成19种语言在全球发行。除了相关游戏正在开发之外，《黑暗》的相关电影也在筹拍当中，预计2007年上映。

Starbreeze公司：去年他们开发了Xbox独占游戏《星际传奇：逃出屠夫湾》(年末推出PC版)，凭着超常优秀的素质，这一作品成为有史以来最成功的以电影为题材的游戏，Starbreeze也因此备受瞩目。Starbreeze并不是一家美国开发组，而是来自北欧的瑞典，成立于1998年。



▲《星际传奇》游戏封面

名花“五”主NBA游戏遭瓜分

事件 北美五大游戏商瓜分NBA游戏发行权

体育游戏是北美最受欢迎的游戏类型之一，去年美国体育游戏市场规模达到了11.8亿美元。去年年底到今年年初期间，北美各大类职业体育比赛的游戏改编权的归属成为业内人士关注的焦点。自从EA买断NFL橄榄球游戏发行权后，北美几家游戏发行商纷纷与各体育游戏协会接洽谈判，其后Take-Two就获得了MLB棒球游戏的独占权。不过人们更加关注的是市场规模仅次于橄榄球的篮球游戏的发行权将会花落谁家。

日前，NBA宣布与5家游戏发行商签订长达6年的合作授权协议，这5家公司包括：EA、Take-Two、Midway、SCE和Atari。据估计，这5家公司总共向NBA支付了4亿美元。不过分析家指出，如果NBA卖出其篮球游戏独占权，所获得的授权金将会高于4亿美元。

NBA方面表示，之所以将NBA篮球游戏分别授权给5家公司，主要是因为不想出现垄断的情况，因为只有竞争才会带来更多的游戏创意和更高的游戏质量。NBA全球品牌部高级副总裁Sal LaRocca透露，之前NBA确实与几家合作伙伴谈过独占事宜，并且对方提出的条件也确实比目前的分占授权金高，不过NBA出于避免垄断以及与各游戏发行商的关系等方面考虑，最终决定将NBA游戏发行权同时授权给5家公司。


▲NBA游戏在美国体育游戏市场占有很重要的地位。

这是规模最大的一次E3展

事件 E3即将来临！ PS3、Xbox2、革命，我们来了！

全球第一大电子游戏展会—E 3 (Electronic Entertainment Expo)即将于5月18～20日举行。不过3月21日，E3的主办方ESA(娱乐软件协会)就宣布，今年E3展的展台摊位已经销售一空，这是有史以来E3展台销售最快的一次！本届E3展总展出面积为5万平方米，共有2700个展位，吸引了来自87个国家以上总共400家以上展出单位。今年E3从5月16日开始就陆续有各种活动举办，正式展出时间为5月18～20日。

E3 2005将是三大次世代家用游戏机PS3、Xbox2、革命正式亮相的时间，这对于游戏界来说就是至高的盛会。相较之去年E3两大次世代掌机的争奇斗艳，今年三大次世代家用机的战斗将更加壮烈！5月18～20日是展会时间，但实际上在5月18日之前，三大硬件商就会按照惯例召开展前新闻发布会，可能是5月16日，也可能是5月17日，这就是三大硬件商真正公布次世代主机的时间，就让我们一起期待5月吧，期待PS3、Xbox2、革命给我们带来的未来的娱乐，也请期待UCG届时为您做出的权威报道。

PSP第一次免费升级开始

硬件 所有PSP用户都可以通过各种方式升级系统软件

从3月24日，也就是从PSP美版发售的那一天起，SCE开始在其官方网站上提供日版PSP的免费系统软件升级服务，PSP的系统软件可以从当前的1.00版本升级到1.50版。升级的方法共有3种：1.通过PSP无线上网功能更新。2.通过PC下载后将数据传输至短记忆棒进行升级。3.通过专用UMD盘(4月以后发行)进行更新。

要通过PC下载升级文件，玩家可以到网址“http://www.playstation.jp/psp/update/ud_03.html”中点击页面中的“Download”按钮下载升级文件，之后将文件“EBOOT.PBP”(不要改文件名)存到记忆棒的“PSP\GAME\UPDATE”文件夹中，(以下的菜单及选项名以英语为准)之后就可以启动PSP，从“Game”区中选择“Memory Stick”选项，这时就可以看到1.50版升级文件的图标，按下○键就可以进行升级了。

1.50的升级内容如下
“Settings”区
●PSP的系统操作语言在原来的日语、英语基础上增加了德语、西班牙语、法语、意大利语、荷兰语、葡萄牙语、俄语。共增加了7种语言。
“video”区
●在播放影像时，你所设定的画面模式会被记忆，这样在看另一段影像时，就无需再重新设定画面模式了。 ●如果在播放影像时让主机进入休眠状态，下次从休眠模式返回时，主机会回到菜单画面，这时按○键将可以接着之前的进度继续播放中断时的影像。
“Music”区
●从休眠模式返回时，可以继续播放之前播放中断的音乐。实现继续播放功能的方法有以下3种：1.按下线控的播放键。2.按下主机的START键。3.按△键调出菜单，选择“Play”。 ●可以使用带有音调的拉丁字母为MP3音乐文件或文件夹命名。
“Photo”区
●可以使用带有音调的拉丁字母为图片文件或文件夹命名。

这次新软件升级，实际所增加及改进的功能并不是很多，但却可以看出，SCE将会积极为所有PSP用户提供方便的软件升级功能的态度，我们可以期待未来SCE提供PSP更加令人惊喜的软件功能升级。


▲从UMD光盘升级。 ▲下载来的升级文件就是这种图标。▲升级后可以看到版本号的变化。

&3DM-SMV

www.plumbook.cn

新闻短波

短、平、快的游戏资讯

■SCE从3月28日开始与可口可乐在日本合作展开宣传活动，购买可口可乐的消费者将有机会获得标有可口可乐商标的特别版PSP以及一款《大众高尔夫便携版 可口可乐特别编辑版》游戏。这款游戏中的球员们将会是清一色的可口可乐衣着打扮，而且游戏中的广告牌、布景、甚至高尔夫球都将采用可口可乐的设计主题，菜单里的小姐也是一副可口可乐女郎的形象。



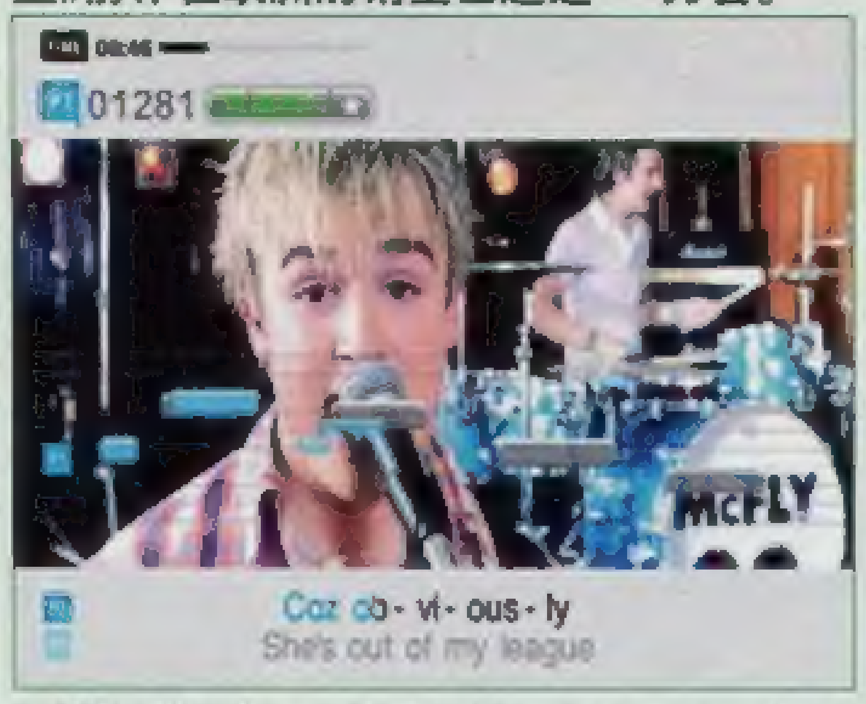
■迪士尼旗下的博伟家庭娱乐(Buena Vista Home Entertainment)宣布加盟UMD影碟发行商阵容，并且公布了首批5部UMD电影，分别是：《加勒比海盗》、《杀死比尔VOL.1》、《魔龙帝国》、《国家财宝》以及张艺谋的《英雄》。

■世嘉宣布将于4月开始在日本推出两款“《光明力量》系列”手机版新作，这两款游戏分别为《光明力量编年史》(Shining Force Chronicle)以及《光明之路：力量之道》(Shining Road：To the Force)，前者与正统《光明力量》一样为S・RPG，后者与《光明之魂》一样为A・RPG。



■据市场调查公司Chart-Track公布的最新数据显示，NDS在英国发售后创造了首周8.7万台的销售佳绩，这是英国有史以来所有主机的最好首周销售成绩。

■SCE宣布将于5月推出《歌唱明星：流行世界》(SingStar Popworld)，本作收录了30多首流行歌曲，增加了全新的噪音过滤系统，可以改变玩家的声音。此前《歌唱明星》前作在欧洲的销量已超过100万套。



■英国的SCi公司宣布取得了Take-Two的协助，将会开发一款类似《GTA》的新作《Total Overdose》。本作以墨西哥为舞台，玩家扮演警方的卧底，将毒品大亨一网打尽。本作将于今年夏季发售，对应PS2和Xbox平台。

■据悉，有任天堂新主机“革命”游戏开发工具包设计组成员向外透露，“革命”的控制器面部可能有一个触摸屏，可以通过这个触摸屏进行游戏操作。

■世嘉宣布与加拿大游戏开发商硅骑士(Silicon Knights)合作，由硅骑士为世嘉开发次世代的新游戏。硅骑士公司最著名的作品包括《永恒的黑暗》(NGC)和《潜龙谍影 孪蛇》(NGC)。



■一则未经确认的消息显示，Xbox2首发将会有30～40款游戏同步上市，其发售后第一年内将会有80～100款游戏上市。而作为战略性产品的《光环3》将会成为压制PS3的游戏，将会在PS3发售同期上市。

■Namco近期发生重大人事变动，现任社长高木九四郎退任为副会长，董事石村繁一升任社长兼经营战略部长。石村繁一进入Namco后一直从事技术方面工作，1983年开发了FC版《吃豆人》，后来又开发了PS版《山脊赛车》。

■Namco宣布将与North Star Pictures公司合作，推出《北斗神拳》的街机版新作，该作由原著武论尊和原哲夫监制，将于2006年春季发售。



■中国盛大总裁陈天桥在接受记者专访时首次公开承认，盛大和微软“正在就Xbox有关的合作可能进行磋商”，并且承认了之前有关他“春节期间去美国和比尔・盖茨喝咖啡”的传言。

■Square Enix宣布将于6月16日发售的A・RPG大作《龙背上的骑兵2 封印之红 背德之黑》的主题歌选定为中岛美嘉演唱的《独自一人》。



■TECMO于日前公布了人气恐怖游戏《零》的最新作，目前正式标题名未定，主人公确定会有3个人。



■诺基亚宣布N-Gage QD的售价将会下调到99美元，软件价格下调至14.99～24.99美元之间。据悉这也是诺基亚为了推出第三代N-Gage而做的准备。到目前为止前两代N-Gage的全球总销量为150万台。

■Square Enix表示将于近期公布“大作RPG”，有消息指出所谓的“大作RPG”可能是指移植自SFC的经过重新制作的PS2版《勇者斗恶龙VI》。

POLYPHONY DIGITAL

■《GT赛车》之父山内一典日前透露，其开发公司Polyphony Digital目前正在开发“《GT赛车》系列”之外的神秘作品，这款作品单是完成构思就已经花去了3年时间，而要完成这部作品，将会花费更多的时间，看来这将是一款超大作，而且极有可能是在PS3上发售。

■美国任天堂的雷吉透露，GBA SP因具有时尚的外形而大受欢迎，因此新主机“革命”将和GBA SP一样具有“性感”的外形。

本期关注数字

和SOUL一起关注本期敏感数字

2000万美元开发费

于3月22日在美国上市的动作大作《战神》耗费了SCE近2000万美元开发费打造而成，从目前的情况来看，2000万美元的确“物有所值”，游戏给予了玩家极震憾的感受，美国媒体也同样不吝赞美之辞。有人会说，只要肯砸钱，就会有好游戏，但同样由SCE重金投资的FPS《杀戮地带》就反应平平。《战神》的主创人员大卫・杰夫(David Jaffe)和他的Sony Santa Monica studio制作组将因本作而声名大噪。另外本作在游戏中还暗示了续作的存在……



800万套销量



在《龙珠Z》游戏新作《龙珠Z 传说》发售之际，Atari宣布，从2002年5月起发售的“《龙珠Z》系列”游戏已经卖了800万套以上，当中卖得最多的当属“《龙珠Z武道会》系列”了。是什么让《龙珠Z》游戏如此大卖？是《龙珠Z》动画的魅力？是《龙珠Z》游戏本身的魅力？还是Atari的行销能力所致？

11.8亿美元市场规模

EA SPORTS

去年美国体育游戏市场规模达到了11.8亿美元，体育游戏中尤以橄榄球游戏、篮球游戏最为盛行，当然其他各种名目繁多的运动游戏也同样大受欢迎。体育游戏之所以大受欢迎，和美国人喜欢运动、竞技有关。体育游戏大厂EA则是体育游戏中的“帝王”。这两年EA新开创的体育游戏系列《拳击之夜》每作有上百万套的销量，EA的三大游戏品牌——EA Games、EA Sports以及EA Sports Big中，就有两个品牌是体育游戏品牌。

222兆赫兹运作速度

SCEA在GDC 2005的PSP主题研讨会“PSP高级软件总述”中透露了不少内部细节。据SCEA表示，虽然PSP的CPU运作速度可以达到333MHz，目前实际上是被锁定于222MHz以下运作的，其他关联部分，例如绘图芯片、内嵌内存等的机能都限定在其规格上限的三分之二的。其主要原因，就是要省电！看来PSP为了维持电池的使用时间，的确在机能上做了不少的妥协，不过相信随着未来技术应用的成熟，PSP的机能还是会逐渐被100%地发挥的。此外，更大容量电池的出现也可以拯救PSP的机能……



15款PSP游戏

EA最近宣布，将在下一财年(2005年4月～2006年3月)发售共15款PSP游戏！这还不算上EA与美版PSP同步发售的那6款PSP游戏……

www.plumbook.cn

PS2 神话传说 TALES OF LEGENDIA

Namco 日版 RPG 未定

《铁拳》+《杀死比尔》=《神话传说》?



▲战斗画面终于公布了！人物是3D的，但画面仍是卷轴式移动的！



▲场景画面公布！看来本作的人物都是采用4头身Q版造型的。

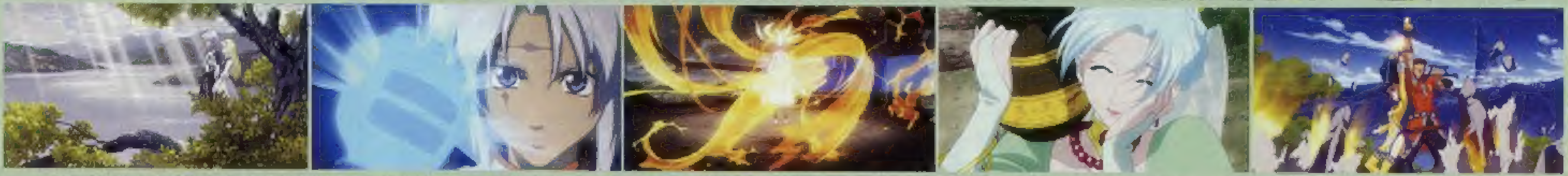


▲魔神拳！其实这三个字和系列作招牌技"魔神剑"的发音是相同的。

Namco拥有绝高人气的"《传说》系列"又有新作诞生。《神话传说》讲述的是主人公塞内尔与妹妹霞莉，在被称为古代文明遗物的巨大"遗迹船"上的冒险故事。虽被称之为船，可全长有100多公里，而且整个表面被森林所覆盖，看上去像一座海岛一样。

"《传说》系列"的战斗系统与其他RPG不同之处就在于，采用了含有丰富动作要素的"LMBS"(线性战斗系统)，本作将前作的三线系统改回了一线系统，同时融合了Namco的《铁拳》、《刀魂》等格斗游戏中获得的技术、经验，为本作的战斗带来了如格斗游戏般的爽快感，新的战斗系统被称之为"X-LMBS"。(X代表CROSS，就是综合的意思)而且新主角塞内尔是用拳法攻击的，新公布的战斗画面上就赫然写着"魔神拳"！这可是和《铁拳》中三岛家族的招牌技相同的名字啊！期待《铁拳》中的更多招式作为特殊技在《神话传说》中出现呀！

"《传说》系列"所固有的特殊能力在本作被称为"爪术"，仍然需要消耗技TP来发动，并且很多曾经在系列中出现经典特技也将会在本作中登场。另外值得一提的是，本作的人物设计中泽一登之前曾参与过美国电影《杀死比尔》中动画部分的制作，不过中泽的人设虽然个性十足，但未免有些怪异，现在的好消息是，从目前所公布的画面可以看出，游戏中的人物不论是在动画、3D造型，还是在人物头像上，都不是直接使用中泽的原画，而是变得更加唯美了！ [■文：SOUL]



▲拥有精美的开场动画已经成为"《传说》系列"的传统之一，本作同样如此。从这次所公布的开场动画画面可以看出，中泽一登的人设在动画中变得唯美了，不再像原画那样略有些诡异，这可是好事！

NGC 望乡路 HOMELAND

Chunsoft 日版 RPG 2005年4月29日

牵手！牵手！新型的网络RPG诞生！



去年是Chunsoft创社20周年的大好日子，《望乡路》作为3大庆祝作品之一而公布于众。经过近一年的酝酿，这款风格独特的RPG终于要正式发售了。

游戏强调回归RPG原始的乐趣：没有复杂的系统、没有过于诡异的剧情或者世界观，玩家要做的就是"扮演"游戏中的主角，与伙伴们一起体验整个充满童趣的故事。"牵手"是游戏的重要系统，主角通过和不同的角色牵手可以获得各种能力，牵手的人越多力量也就越大！

游戏的网络功能十分方便，只要有人将自己的NGC当作主机创建游戏，别的玩家就可以随时参加进去。进行网络部分的配置十分简单，而且参与游戏除去上网费外并不需要交纳任何额外费用！这样，玩家在游戏的时候所关心的就只有如何与同伴交流，培养游戏所要强调的"友情"了，真正达到了RPG的目的！ [■文：阿修罗]



▲具有独特世界观的超个性的网络RPG。



▲本作完全体现了Chunsoft喜欢创新的特质。

PS2 鬼魂力量 编年史 スペクトラルフォース クロニクル

Idea Factory 日版 S·RPG 2005年4月28日

10年的辉煌在此集结！



《鬼魂力量》作为Idea Factory(IF)的招牌游戏系列已经过去10个年头了，今年为了纪念它10岁的生日IF将推出这款集大成的《鬼魂力量 编年史》。本作的故事背景是PS上三部作品的综合版，而游戏类型并不是原来的SLG，而是全3D的S·RPG，系统则类似于同系列的《星纪幻想》。游戏的故事在原有版本的基础上进行了全面强化，而动画部分这一系列强项更是进行了重新制作，达到了OVA的画质。另外值得注意的是，本作的实际游戏开发商为台湾的乐升科技(XPEC)，乐升在开发家用机游戏方面已经颇有知名度，2003年曾推出了第一款Xbox游戏《异界》，2004年推出第二款Xbox游戏《鬼疫》，而且还与Namco达成了合作协议，这次开发《鬼魂力量 编年史》，将充分发挥乐升在3D方面的开发实力。

[■文：邪魔天使 & SOUL]



▲系列作一直以来都是纯2D画面的，本作借助台湾乐升的开发力，初次实现了3D化。



▲游戏中的所有人物都进行了重新绘制，显得更加细腻了。

3DM-SMV

www.plumbook.cn



惊喜、感动、支持！“永无大陆”的最强者即将诞生！

ARC 鬼魂VS新纪 FTG

“永无大陆”系列是Idea Factory公司旗下最著名的游戏系列。庞大的世界观、超长的时间跨度及极具个性的人物设定，使该系列游戏经历了10个年头，仍然经久不衰，受到了无数玩家的拥护，并衍生出《鬼魂力量》与《混沌时代》两大系列共23部作品。正当系列的第24部作品《鬼魂力量编年史》推出在即，Idea Factory公司又公布，“永无大陆”系列第一部2D对战游戏《鬼魂VS新纪》将在街机上推出。《鬼魂VS新纪》由台湾IGS开发，IGS开发的街机游戏在国内很具有名名度，如动作游戏《三国战纪》、格斗游戏《形意拳》等都非常脍炙人口。

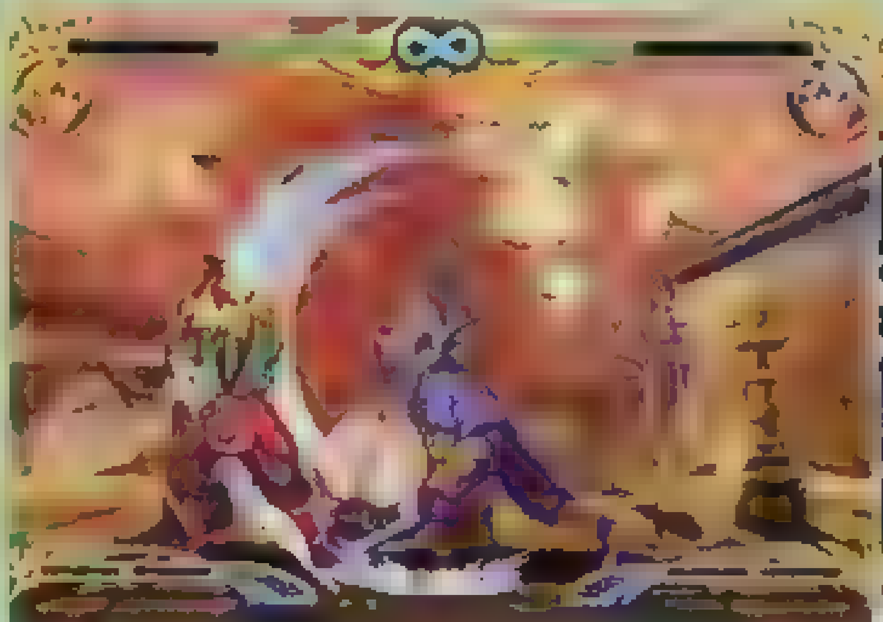
本作从全系列1000多名出场人物中精选出12位最具人气的角色，来进行“最强”称号的争夺之战。现有包括“爆炎之子”希罗、“极东之飞龙”大蛇丸在内的10名角色已确定登场，另外两名人选尚未公开。本作属正统的2D格斗游戏，除了拥有防御反击、空中受身等系统，同时还加入了特有的原创系统，下面就介绍这两个新系统。

[chaos breaking]系统：在对手攻击的一瞬间，同时按下A键和B键可以破坏对手的攻击，并造成对手一瞬间处于无防御状态。在这时候攻击的话，会给对方造成比平时更大伤害。

[时之封印]系统：在使用特定招式打中对手的瞬间，同时按下A、B、C三键就可以发动“时之封印”。只要把握好发动“时之封印”的时机，就会使对方在一定时间内动作变得非常缓慢，有利于我方进行连续攻击。［■文：SOUL］



▲游戏的角色设计水准还是相当高的。



▲这就是使用Chaos Break ng系统的时机！



▲成功使出“时之封印”系统时画面就会出现特效。



▲使用超必杀技时会出现大迫力的人物特写画面。



▲大蛇丸的超必杀技“七之太刀·天马”。



Xbox中文RPG巨作《翡翠帝国》发售日公布！

Xbox 翡翠帝国 A·RPG

2005年4月22日

本作自2003年9月在东京游戏展上初次公布以来已经有一年半时间了，经过长时间制作的这款Xbox上的RPG大作——《翡翠帝国》终于决下了4月这个发售时间，由于档期问题，美版方面将会于4月14日先行登场，但我们只需要再等上约1周就可以玩到中文版了。

《博德之门》、《无冬之夜》，这是让无数PC玩家顶礼膜拜的美式RPG，BioWare也因此跃升为最强的美式RPG开发组。随后2003年7月，BioWare又推出了新作《星球大战　旧共和国骑士》(Xbox/PC)，本作果然又被诸多欧美媒体及机构评为2003年度最佳RPG，进一步肯定了BioWare作为美式RPG第一制作组的地位，这也让人们更加期待BioWare的下一部作品《翡翠帝国》(Xbox平台独占)，同时人们也对微软能够把这样的RPG巨作“据为独有”而感概：到时候会有多少原是PC玩家的BioWare追随者们为了《翡翠帝国》而购买Xbox啊……

作为一款以神话中国为故事背景的美式RPG(这款游戏形容起来的确有些怪异)，游戏的基本玩法还是美式RPG式的，只不过在动作要素上要远远强于一般的美式RPG，当然啦，因为游戏中的角色们要用的可是中国武术，最终目标就是成为翡翠帝国中的“武术大师”！动作太笨的话怎么对得起中国武术这一牌子？玩家可以在游戏中学习超过30种以上不同的战斗招式，不同的招式都拥有各自不同的强弱点，像是武术派招式(如幻影拳)、法术派招式(如迷魂拳)、武器派(如双斧)或是幻化派招式等。

《翡翠帝国》的漫长制作时间，换来的除了更高的游戏素质之外，也换来了各国不同语言版本的同步发售，在亚洲地区，韩文版与中文版都是同步制作并基本同步发售的。［■文：SOUL］



▲能够和全球同步玩到全中文的RPG大作，的确是Xbox玩家之福。



▲本作的动作性是BioWare所有RPG中最强的，因为这次是Xbox独占。



▲游戏中也不乏一些恶搞的要素，看来制作真的很用心。

www.plumbook.cn

MINI SHOCK

在这场索尼集团前所未有的经营层改组事件中，PS之父久多良木健到底扮演一个怎样的角色？



虽然时隔将近两载，2003年初SONY SHOCK引起的轩然大波依然让人触目惊心，今年3月7日突然发生的索尼集团经营管理层集团退阵事件再次掀起了世界各地电子科技类股票的MINI SHOCK，包括任天堂、苹果和三星在内多家与索尼经营业务重合竞争的著名企业股票都出现了不同程度的下挫，当事者本身的股价却在此后的两周内连续飚升幅度达12%以上，历经11个半月的漫长低迷徘徊后终于再度回归了每股4400日元的点位，如此具有戏剧性的结果，似乎足够证明广大投资者对索尼集团的未来发展前景充满了期待。

一、现实胜于雄辩

索尼集团的大规模裁员并不能挽回索尼的颓势，集团内部的争斗从来就没有停止过。

3月7日下午，索尼集团在东京高级会所举行了大型新闻发布会，原索尼首席执行官兼会长出井伸之以略带痛苦的表情宣布集团管理层进行大改组，出井本人和原集团社长安藤国威将引退并转任顾问，接替首席执行官兼会长职位的是原索尼美国分社的社长霍华德·斯金格（Howard Stringer）爵士，原集团副社长中钵良治升任社长，原经营层的其他重要骨干，除了有“成本杀手”美称的首席财务长官井原胜美继续留任以外，包括功绩卓著的久多良木健在内多人均被解除集团副社长兼董事的职务，久多良木健继续担任索尼电脑娱乐（SCE）的社长。如此大规模的经营层改组在索尼集团的历史上绝无仅有，而由一个对日文几乎一窍不通的外国人掌握主导权，更是令人难以想象。

2006年将迎来索尼集团诞生60周年的盛大庆典，出井伸之最大的梦想就是亲手切开蛋糕以纪念那个历史性的时刻，但严峻的现状令他不得不选择体面地离开，其内心的苦闷伤感可想而知。1995年，出井伸之意气风发地从大贺典雄手中接掌了权柄，当时的索尼集团正如日中天，每股股价接近40000日元，总市值更一度达到了1670亿美元，1998年实行股权分拆时（注：将一股分拆为两股）出井曾自信地许诺在数年内股价会再度回归，投资者可以获得成倍的净收益。然而索尼的经营状况自1999年下半年开始急转直下，股价也随之不断跳水，截至2005年3月初统计股票总市值仅剩不足500亿美元，甚至不到最鼎盛时期的30%。出井伸之本人因为糟糕的经营业绩被美国《时代周刊》评为2003年度最失败企业经营者，过去大力将其推上掌舵手高位的大贺典雄也在接受日本著名时事评论杂志《文艺春秋》访谈时隐晦地表示了自己对索尼现状的严重不满：“如果能够有机会让我重新选择一次，或许会做出完全不同的决定……”

广报宣传部门出身的出井伸之无疑是一位天才演说家，大凡亲身聆听过其演讲的人无不被他充满煽动力的激情陈辞所感染，出井的能力当然并不仅限于口才，他上任之初就大胆提出“Digital Dream Kids”的企业改革方针，积极致力于家电巨人索尼的全面数码革命，至今看来他当时的经营思想确实是卓有远见的。正基于此，“异端儿”久多良木健的PlayStation系列游戏主机才能取得划时代的成功，而安藤国威也因为VAIO系列笔记本电脑的畅销荣登社长高位。但是在派阀林立的索尼集团内部，原本就未必众望所归的出井伸之缺乏真正统合经营的大局掌控能力，为了平衡各势力间的利益需求，索尼旗下分社各自为政而且严重缺乏协调合作，最终导致了产品线过度延伸的问题，在众多强劲对手挤压下版图日蹙。索尼集团在经营决策中的几次大误算也造成了相当严重的后果，尤其是在液晶电视方面。作为世界上最早开发出微型液晶电视的索尼，却为了延长高利润专利商品特丽珑显像管系列的生命周期而停止了液晶面板的研发投入，其后又斥巨资研发有机EL面板，当今日液晶面板日显供不应求之时，“21世纪的WALKMAN”的PSP却不得不采用夏普和三星的产品。经过近60年的发展，索尼集团已经从最初的百人作坊发展成拥有近10万员工的全球化巨型企业，出井伸之等人也深知机构臃肿之积弊，从2002年开始便致力于裁员和企业重组，但是阻力之大却远远超出了想象。出井伸之曾经计划把与主业关联不大的索尼人寿保险部门（Sony Life Insurance Division）出售给通用电器，结果这个理智的计划却由于索尼人寿执行长官的私心自用而中途夭折，该高层向日本国内外媒体透露了大量诸如“出井伸之依靠和大贺典雄结成儿女亲家才得以窃据高位”等负面内幕消息，狼狈不堪的出井不得不做出了让步。2003年4月爆发SONY SHOCK以后，索尼集团经营痛下决心进一步裁员和重组，出井伸之在10月间的新闻发布会上提出了“变革60”（Transformation 60）的改革目标，计划到2006年企业成立60周年之时实现10%的利润率，为此准备在全球范围裁员2万人，久多良木健和霍华德·斯金格等三人也同时被升任集团CEO。

大规模裁员并不能挽回索尼的颓势，集团内部依然缺乏真正的合力，扯皮和争斗从来就没有停止过。在苹果“Goodbye MD”的自信宣传口号声中，索尼曾经独霸一时的携带音乐播放器材市场几乎被蚕食殆尽，数码相机、彩电等项目也处于节节败退之势，根据美林银行（Merrill Lynch）等权威机构预测显示，索尼的家电部门本财年（2004年4月1日～2005年3月31日）将出现近2.88亿美元的巨额赤字，所罗门证券分析师则认为以上数字还属于保守估计，实际情况甚至可能更加糟糕。就目前的情况判断，到2006年财年结束前（截止2007年3月31日）实现集团整体10%利润率无疑痴人说梦。出井伸之2月中旬在接受《日本产经新闻》采访时试图自圆其说：“到2007年实现集团整体10%利润率这个计划从现实角度看毫无实际意义，我个人希望能够建立一个以此为努力目标的企业架构……”许多索尼集团员工阅读杂志后，对出井伸之首鼠两端的作派表示了强烈不满。

而且，一切都为时已晚。年度财务结算期迫在眉睫，无法再坦然面对广大投资者怒吼指责的出井伸之惟有辞职以谢……

二、历史的转身

性格决定一个人的命运，久多良木健的意外落选反而是最佳注脚。

自古就有一朝天子一朝臣的说法，从表面上看来，似乎执行董事级管理高层伴随着出井伸之的落马而失势原本属于情理之中的事情，现实却绝对没有那么简单，此番突如其来的经营阵大更迭可以被视为一场无声无息的“政变”活剧，曾经是次期社长最有力人选的久多良木健成了利益交易的最大牺牲品。

今年2月末，焦头烂额的出井伸之不得不把退任计划摆到了台面上来。最初构想了两套方案，其一为由他和霍华德·斯金格分别出任会长和首席执行官，其二则让久多良木健正式升格为首席执行官兼社长。出井伸之为此特意咨询了包括现任日产汽车总裁卡洛斯·戈恩（CarloAs Ghosn）在内的社外董事五人团，多数的社外董事都认为两马并驭体制会引发管理大混乱，彻底断绝了出井继续留在经营层的可能性。一位不愿意透露姓名的社外董事事后在接受日本财经杂志记者访谈时私下表示：“索尼已经长期迷失了自我方向，他们忘记了这个品牌存在的真正价值所在！我和其他的一些人都坚持认为由久多良木健主持管理索尼是比较明智的选择，但从这家企业目前的现状判断，建议被采纳的可能性并不高……”日本家电业界过去一直流传这样的说法，SCE曾经被视为索尼集团处置桀骜不驯员工的永久流放地，但是那群被放逐抛弃的激进份子们在“异端儿”久多良木健的领导下取得了意想不到的巨大成功，一举推倒了独霸家用机游戏业达10多年之久的老铺任天堂，在近年来集团整体营收节节后退的情况下，长期保持着丰厚的纯利润，一度曾占据全集团利润的60%以上。一介普通技术研发者出身的久多良木健因为对集团利润的巨大贡献而接连破格拔擢，由SCE副社长晋升为索尼集团CEO兼执行董事，他和成功促成索尼 爱立信手机合作计划的井

原胜美都一直被外界视为次期社长的大热门人选。多数人根据近期一系列人事升迁情况判断，日后索尼的经营层格局将由安藤国威担任会长、久多良木健升格社长兼首席执行长官。局外人当然无法从表面的歌舞升平窥探到真相，事实上自PlayStation诞生之日起，SCE许多后续硬件推广计划几乎都遭遇了来自社内各方面的重重阻力，所幸的是久多良木健凭借着良好的直觉无往而不利，但是SCE与索尼集团其他运营机构的裂痕却越来越深。SCE于2004年初推出了搭载大容量硬盘和PS2游戏功能的DVD影像录放设备PSX，而在同一时期，索尼家电部门仍然投入巨额广告预算推广其专用DVD影像录放设备，内部经营体制的不协作可见一斑。久多良木健曾经对媒体坦言："我心目中最大的劲敌并非微软或任天堂，恰恰就是索尼自身！"久多良木健本人平素行事大胆直率，他的过于锋芒毕露引起了同僚的妒恨，向本社过多索取经营资源的盛气凌人也让出井伸之产生了强烈的挫折感，最终失去了这个老上司的信赖，据称两者的矛盾已经出现了日益表面化的迹象。由于久多良木健孤傲的性格，他在索尼社内的处境正如一位知情者所言："KEN（健）几乎没有什么知心朋友。"

俗话说性格决定一个人的命运，久多良木健的意外落选正是最佳注脚。

如果由久多良木健顺利接掌索尼集团的社长职位，平素就对那些无能同僚深恶痛绝的他势必会进行一场雷厉风行的大改革，权利更迭的风波完全有可能演化成表面化的大规模人事变动，处置不慎的话还将造成索尼集团各大运营机构的全面对立。对于希望体面下台的出井伸之来说，他当然不想出现以上的混乱情况，久多良木健和他的私交也远远没有达到可以为之甘心承受千夫所指的地步，或许处世稳健的井原胜美是一个不错的后继人选，但井原目前为止对于索尼业绩的贡献度显然还远远无法匹敌久多良木健，出井必须选择一个让所有人都满意的人选担当后继者，霍华德·斯金格爵士无疑成为了最佳选择。破天荒地让一个1997年以前从来没有涉足日本国土的外籍人士出任首席执行长官，这首先就是一个非常巧妙的炒作话题，有利于让那些对索尼集团内部改革早已心灰意冷的投资者们再度产生浓厚兴趣，近期以来股价连续上扬的大好势头充分证明索尼已经重新获得了投资者的热切期待。从索尼集团目前的市场现状和今后改革方向等各方面考量，霍华德·斯金格或许也是不二之选。北美是世界上最大的消费市场，同时也是索尼品牌最具有市场号召力的地域，长期担任索尼美国分社总裁的斯金格爵士在当地拥有广泛人脉，对市场状况更是了如指掌，近期最值得大书特书的商业计划就是成功收购了著名米高梅电影公司（Metro-Goldwyn Mayer Inc.），他成功说服了多名个人投资者协同索尼共同出击，总规模高达50亿美元的收购金额中，索尼集团的实际投入远没有外界想象的那么可观。从个人业绩角度衡量，斯金格也丝毫不逊色于久多良木健，由于《蜘蛛侠2》的空前成功，美林银行预测电影部门本财年的利润将达到5.2亿美元（游戏部门预测约3.8亿美元）。索尼集团迫切希望真正成为国际化企业，北美市场的兴衰成败对未来发展至关重要，斯金格无疑便是加速这一进程的催化剂。我们不妨再分析一下最新三人经营阵容的组合构成，更不难发现其中的深刻用意所在。大幅度降低运营成本一直是出井伸之过去几年里致力经营的方向，但由于内部牵绊争衡的缘故始终收效甚微，霍华德·斯金格和井原胜美都是鼎鼎有名的"成本杀手"，斯金格在接管北美电影部门第一年就大刀阔斧地削减了7亿美元的成本开支，使得低迷不振的业绩迅速回升，而井原更是让索尼爱立信扭亏为盈的首席功臣，索尼显然期望借助两人的合作成功完成全集团控制运营成本的重要使命。社长中钵良治在集团中人缘颇佳，据说是为数不多可以和久多良木健抵足畅谈的好好先生，这样的人物有利于平息化解未来可能发生的势力冲突。现年74岁的曾经担任尼克松政府商业部长的索尼集团社外董事彼得·G·彼得森（Peter G.Peterson）正式获悉经营阵更替的消息后表示："我认为，斯金格是一个最好的选择！"

索尼集团定于6月22日举行股东代表大会，如果经营阵更替方案获得通过，出井伸之将正式退休，霍华德·斯金格出任首席执行长官成为现实。在一个时代发展的十字路口，索尼终于为未来做出了自己的选择，对与错只能让时间来进行裁判。

三、悲剧英雄

久多良木健："我会留在索尼，我还年轻，我的目标是不断地前进。"

索尼集团高层人事发生大更替以后，立即在全世界范围引起了强烈反响，许多人都对久多良木健无端被降职表示了同情，美国CNN财经新闻网刊登的一篇新闻评论中直言不讳的指出整个事件背后隐藏的动机不纯，久多良木健成了某种权利交易的牺牲品。经过了数天的沉默后，一直埋头于紧张工作中的久多良木健终于同意接受《日本经济新闻商业周刊》的专访，我们大致可以从谈话中了解他此时此刻的心境……

久多良木健首先主动向记者表示索尼管理层过去从来没有就职务调整事宜和他进行过任何商量，直到新闻发布会数天前才知道自己已经被降职，他也认为人事大调整非常有必要："这是一次重大的改组计划，8名高层中有7名进行了重新调配，其中包括我本人，这是一次激烈的行动，不过整个管理层重组让人感觉不错，至少其他公司决不可能会有类似的大胆举动！"语气虽然比较平和，记者似乎依然感觉到辛辣的讽刺味道。久多良木健对霍华德·斯金格发表评论说："早在SCE进军北美之初我就结识了斯金格先生，我们曾经多次在工作后共同进餐，曾经对CEO的下一个人选感到迷茫，不过很高兴的是，他非常敬业，这会让员工们更专注于工作。"当记者向久多良木健提到出井伸之先前曾经提到中钵良治是"很听话的人"，他笑着回答："一位同事在新闻发布会上听到出井的话后对我说，这无疑在暗示着我很不听话，不过个人对此感觉非常可笑。很多SCE的同事担心我会因此离开索尼和SCE，但我还是决定留下来，大家都因此感到高兴并表示由衷感谢。"访谈的尾声非常令人感动，充分展示了一个工作狂的真实情感："我们终于要推出CELL了，到现在为止已经开发了长达4年多时间，我有责任，这也是我的梦想。首先，它会被运用到游戏机上，然后在不远的将来，我希望把它应用到电视和服务器上。我还想做很多事情，我会一直率领着SCE，并将继续担任领导者。我会留在索尼，我还年轻，我的目标是不断地前进。"

敏感的IT产业评论人士认为索尼集团高层人事大变动不仅仅代表着权利更替，安藤国威和久多良木健这两位数码革命坚定鼓吹者的同时下台也间接意味着未来索尼可能将收缩在半导体等方面的投入，游戏机事业和笔记本电脑事业或许不再被视为努力拓展的主要利润增长点。虽然这样的评论有些言过其实，但索尼新经营层确实在对未来发展战略进行调整，中钵良治在新闻发布会当日就对记者宣布CELL计划将在控制成本规模的前提下继续展开，而霍华德·斯金格在对久多良木健及SCE过去的成绩表示赞赏后，又意味深长地指出："今后，某些对于参与所有部门管理的人员的不服与抵制将不会继续存在。"自从财力雄厚的微软参入竞争以后，索尼在家用机游戏产业的发展计划正日益成为一场"危险游戏"，PS2半导体芯片的研发投入至今尚未完全收回成本，而CELL计划在未来数年间至少每年耗费500亿日元以上的研发资金，一旦未来PS3在竞争中输给Xbox2，其结果将是灾难性的。由于微软不惜血本地筹划和炒作，目前在游戏产业人士乃至消费者心目中Xbox2的地位正不断高涨，一家权威网站最近的抽样调查报告显示：60%以上的网民认为Xbox2将在次世代家用主机大战中胜出，而支持PS3的不到30%（其余10%为任天堂的革命主机Revolution）。一旦PS3和Xbox2陷入势均力敌的泥沼战，索尼的财力将难以应对微软的金钱消耗战，许多索尼内部人士对久多良木健猪突猛进型的行事方针深表忧虑，担心将可能把集团拖入万劫不复的境地，今后经营层必然会合理控制游戏相关事业的资金投入规模，久多良木健运用会社经营资源的权限将受到大大局限。不过，在霍华德·斯金格的铁腕领导下，SCE与集团其他运营机构的矛盾将得到弥合，连携作战的效率可能极大提高，近期PSP主机的UMD电影计划的顺利展开已经揭示了一个良好的开端。

按照目前索尼集团管理层人事安排计划，一旦新三人组合的企业改革计划取得积极成果，正当年富力强的井原胜美未来将毫无争议的接掌大权，这是否意味着久多良木健的前途命运已经毫无希望了呢？从目前为止霍华德·斯金格发表的经营纲领看并没有太多新意，不过是建立在原有事业基础逐步进行的调整，其计划是否可行尚待时日检证。PS3和PSP的成败维系着久多良木健的未来进退，虽然微软等竞争对手拥有着可怕的实力，但是SCE在家用机游戏产业10多年苦心经营后已经积累一笔非常重要的财富——广大消费者和第三方软件开发商的强烈信赖感，只要SCE能够积极协调好与第三方的合作关系，PS3顺利实现权利交替完全在情理之中。游戏机游戏产业的硬件研发投入正不断膨胀中，即使是微软这样的金钱大鳄也不堪承受长期的亏损，目前的竞争格局已然有进无退，索尼需要久多良木健这样的干将去义无反顾地赢得最终胜利。PSP是久多良木健向老铺任天堂施展的胜负手，虽然大胆的垂直作战策略并没有取得完全成功，但对于任天堂已经造成了沉重的压力，PSP正日益成为广大青少年消费者憧憬期待的目标。游戏机产业的硬件规格竞争已经进入终盘阶段，如果PS3和PSP能够再造辉煌的话，久多良木健再度回归索尼集团领导核心将毫无争议。

正所谓大道如天，强烈期待着久多良木健为游戏产业的未来做出更大的贡献！

注解：垂直作战是指原本毫无市场基础的新商品一举垄断市场的策略，最近的案例为苹果的硬盘式便携MP3播放器iPod。

Multi 分裂细胞：混沌理论

03.29 推荐度 S

- Ubisoft
- 49.99 美元
- 无对应周边

MATURE 17+ M 17岁以上玩家对应



本作是育碧公司今年上半年的几个重头游戏之一。游戏在画面上又作了进一步的突破，原本就十分眩目的效果在本作中将更加华丽，建议大家去玩画面效果最好的Xbox版本。根据试玩版的体验来看，山姆的动作比起前作来要更加丰富，与场景中物体的互动也进一步加强，制敌方式和前进路线的可选择性也更多一些，给人一种“玩任务”而不是“完成任务”的感觉。游戏在细节方面的丰富会使游戏价值得到提升，是值得推荐的一款大作。



Xbox 毁灭战士 3

04.04 推荐度 A

- Activision
- 49.99 美元
- 对应EDTV 480p/16:9、对应系统联机及Xbox Live

MATURE 17+ M 17岁以上玩家对应



《毁灭战士》是FPS类型游戏的奠基者，去年推出的PC版《毁灭战士3》具有业界最尖端的图形技术，而这款Xbox版移植作限于机能原因在画面水准上有一定程度缩水，不过已经可算是Xbox的顶尖画面水准。Xbox版新增了2人合作模式，可以双人合作通过单人模式的20个关卡。本作的多人模式也非常丰富，可通过Xbox Live进行4人游戏。另外本作的限定版还将赠送系列前两作，以及一张系列纪念特辑DVD。



PS2 圣斗士星矢 圣域十二宫篇

04.07 推荐度 B

- Bandai
- 6800 日元
- 无对应周边

CERO 全年龄 全年龄玩家对应



本作由曾开发了全球性热卖的游戏“《龙珠Z》系列”的Dimps负责开发、以广受《圣斗士星矢》FANS好评的“黄金十二宫篇”为题材制作的。虽然是款格斗游戏，但每场战斗之间均插入了原著中的过场动画，并且包括片头动画在内，每段动画都经过了CG加工处理。此外，本作的声优阵容极为豪华，以星矢的声优古谷彻为首，基本上所有在原著“十二宫篇”中登场的角色均由专门声优配音。绝对能唤起每位FAN过去美好的回忆。



◆ NEW GAME SCHEDULE ◆

UCG彩信碟报

加入“UCG短信新闻”，你就能收到小编们为你精心准备的最新最快的游戏上市情报以及购买推荐度参考，了解第一手的游戏购买信息。加入方法如下：(包月10元)

编辑短信 GAME

发送到 8002601

注 目前仅支持已经开通GPRS业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

2005年3月28日中国银行人民币外汇牌价基准价（仅供参考）：
100 美元 =827.65 元人民币 100 日元 =7.78 元人民币
100 欧元 =1074.64 元人民币 100 港币 = 106.07 元人民币

发售表中红色字体为受注目游戏

注1：本表所收录的游戏发售时间为2005年3月29日～2005年6月30日。

注2 推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。

注3：游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

PlayStation2

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
3月份					
29日	[illegible]	Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	ACT	49.99美元
29日	真·三国无双 4	Dynasty Warriors 5	KOEI	ACT	49.99美元
31日	Baldr Force EXE	バルドフォースエグゼ	Alchemist	A·AVG	6800日元
31日	Baldr Force EXE MAGA BOX 版	バルドフォースエグゼ メガボックス	Alchemist	A·AVG	8800日元
31日	[illegible]	ウィザードリィ サマナー	Taito	RPG	6800日元
31日	秋之回忆 After Rain VOL 3 毕业	Memories Off After Rain Vol 3 卒业	Kid	AVG	4800日元
31日	秋之回忆 After Rain VOL 3 毕业（限定版）	Memories Off After Rain Vol 3 卒业 SPECIAL EDITION	Kid	AVG	6800日元
31日	林白咖啡店 summer season	カフェ・リンドバーグ summer season	PrincessSoft	AVG	6800日元
31日	林白咖啡店 summer season Box 版	カフェ・リンドバーグ -summer season- Sweet Box	PrincessSoft	AVG	7500日元
31日	阴阳大战记 白虎演武	阴阳大战记 白虎演武	Bandai	ACT	4280日元
31日	阴阳大战记 白虎演武（EyeToy同捆版）	阴阳大战记 白虎演武（EyeToy同捆版）	Bandai	ACT	6980日元
31日	铁拳 5	[illegible]	Namco	FTG	[illegible]
31日	彩京射击合集 Vol 3 太阳暴走 & 龙之光辉	[illegible]	Taito	STG	5800日元
31日	星界的战旗	星界の战旗	Cyber Front	ETC	6800日元
4月份					
1日	在遥远的时空中 ～八叶抄	遥かなる时空の中で ～八叶抄	KOEI	ETC	6800日元
7日	圣斗士星矢 圣域十二宫篇	圣斗士星矢 圣域十二宫篇	Bandai	ACT	6800日元
7日	机动战士高达 一年战争	机动战士ガンダム [illegible]	Bandai	ACT	6800日元
7日	[illegible]	宇宙战舰大和号ヤマト 二重银河の崩坏	Bandai	SLG	6800日元
7日	世界冠军拉力赛 4	[illegible]	Spike	RAC	6800日元
11日	[illegible]	湾岸 Midnight Club DUB Edition	Rockstar Games	RAC	49.99美元
12日	铁血战士：钢铁丛林	Predator: Concrete Jungle	VU Games	ACT	49.99美元
12日	脱狱潜龙 II	Dead to Rights II	Namco	ACT	49.99美元
14日	天外魔境 II NAMIDA	天外魔境 III NAMIDA	Hudson	RPG	7800日元
14日	天外魔境 II NAMIDA 宝箱（限定版）	天外魔境 III NAMIDA 宝箱（Deluxe Pak）	Hudson	RPG	14800日元
15日	合金弹头 4 & 5	Metal Slug 4 & 5	SNK Playmore	ACT	39.99美元
21日	[illegible]	[illegible]	Square Enix	RPG	6800日元
21日	[illegible]	DEMENTO	Capcom	AVG	6800日元
28日	[illegible]	Metal Slug 5	SNK Playmore	ACT	6800日元
28日	世嘉 2500 系列 Vol 19 格斗之蛇	SEGA AGES 2500 [illegible] Vol 19 [illegible]	SEGA	FTG	2500日元
28日	东京巴士案内 2	东京バス案内 2	サクセス	ETC	5800日元
5月份					
10日	[illegible]	Cold Winter	VU Games	ACT	49.99美元
19日	幽游白书 FOREVER	幽游白书 FOREVER	Banpresto	ACT	5800日元
26日	[illegible]	[illegible]	Capcom	ACT	6800日元
26日	泪之指轮物语系列 贝里克物语 [illegible]	[illegible]	Enterbrain	S·RPG	6800日元
26日	[illegible] 拉兹贝利亚编年史第174章 限定版	[illegible]	Enterbrain	S·RPG	9800日元
26日	竞速战斗 –C1 GRANDPRIX–	レーシングバトル –C1 GRANDPRIX–	元气	RAC	6800日元
26日	[illegible]	[illegible] 2	Gust	RPG	6800日元
26日	伊利丝的工作室 2 永恒玛娜（限定版）	[illegible]	Gust	RPG	9800日元
26日	NAMCO X CAPCOM 梦幻大决战	[illegible]	Namco	S·RPG	6800日元
26日	[illegible]	饿狼 MARK OF THE WOLVES	SNK Playmore	FTG	3800日元
26日	饿狼传说 狼之标记（限定版）	饿狼 MARK OF THE WOLVES（限定版）	SNK Playmore	FTG	7800日元
26日	半熟英雄 4 7人的半熟英雄	半熟英雄 4 ～7人の半熟英雄～	Square Enix	SLG	6800日元
26日	半熟英雄 4 7人的半熟英雄（限定版）	半熟英雄 4 ～7人の半熟英雄～（限定版）	Square Enix	SLG	6800日元
预定	伊苏 IV 太阳的假面	イース IV Mask of the Sun –a new theory–	Taito	A·RPG	5800日元
6月份					
30日	影牢 II 暗之幻影	影牢 [illegible]	Tecmo	ACT	售价未定
未定	美少女梦工厂 4	プリンセスメーカー 4	GAINAX	ETC	6800日元
未定	美少女梦工厂 4 收藏版	[illegible]	GAINAX	[illegible]	[illegible]
未定	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
未定	死神	BLEACH	SC	AVG	售价未定
未定	GANTZ	GANTZ	Konami	ETC	售价未定

©2004-2005 id Software, Inc. All rights reserved. Distributed by Activision Publishing, Inc. © 车田正美 / 集英社·東映アニメーション ©BANDAI 2005 ©2005 Ubisoft ©

PlayStation Portable

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
4月份					
1日	三国志Ⅴ	三国志Ⅴ	Koei	SLG	4800日元
7日	WIPE OUT PURE	ワイプアウト ピュア	SCEU	RAC	4800日元
21日	首都高BATTLE	首都高バトル	Genki	RAC	4800日元
21日	达比赛马时代	ダービータイム	SCE	SLG	4800日元
28日	彼岸岛	彼岸岛	Now Production	AVG	4800日元
28日	英雄传说 朱红之泪	英雄伝説 ガガーブトリロジー 朱紅い雫	Bandai	RPG	4800日元
5月份					
1日	科林·麦克雷拉力赛2005	COLIN McRAE RALLY 2005	Atari	RAC	售价未定
26日	[illegible]	インテリジェント・ライセンス	Now Production	PUZ	4800日元

GAMEBOY ADVANCE

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
4月份					
21日	洛克人ZERO4	ロックマン ゼロ4	Capcom	ACT	4800日元
21日	杰作选！加油五右卫门1·2	杰作选！ がんばれゴエモン1·2	Konami	RPG	3800日元
21日	名侦探柯南 晓之纪念碑	名探偵コナン 暁のモニュメント	Banpresto	AVG	4800日元
28日	ONE PIECE 龙之梦！	ONE PIECE ドラゴンドリーム！	Bandai	ACT	售价未定
28日	模拟大楼SP	The Tower SP	Nintendo	SLG	4800日元
28日	茶犬的梦冒险	お茶犬の夢冒険	MTO	AVG	4800日元
5月份					
19日	摇摆大金刚	ぶらぶらドンキー	Nintendo	ACT	3800日元

Nintendo GAME CUBE

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
3月份					
29日	分裂细胞：混沌理论	Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	ACT	49.99美元
4月份					
20日	火焰之纹章 苍炎之轨迹	ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡	Nintendo	S·RPG	6800日元
29日	望乡路	ホームランド	Chunsoft	RPG	5800日元
29日	望乡路 宽频套件同捆版	ホームランド ブロードバンドアダプタ同梱版	Chunsoft	RPG	6800日元
5月份					
26日	银河战士2 暗之回响	メトロイドプライム2 ダークエコーズ	Nintendo	ACT	6800日元

Nintendo DS

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
4月份					
7日	电子水世界	エレクトロプランクトン	Nintendo	ETC	4800日元
18日	Polarium（美版）	Polarium	Nintendo	PUZ	29.99美元
21日	任天狗（3个版本）	nintendogs	Nintendo	SLG	4800日元
21日	火影忍者 最强忍者大结集3 for DS	NARUTO-ナルト- 最強忍者大結集3 for DS	Tomy	ACT	4800日元
26日	噗哟噗哟 狂热版	Puyo Pop Fever	Atlus	PUZ	29.99美元
28日	大众麻将DS	みんなの麻雀DS	MTO	TAB	4800日元
28日	咕噜咕噜投	くるくる投げっと	Success	ACT	4800日元
5月份					
1日	星球大战前传III 西斯的复仇	Star Wars Episode III：Revenge of the Sith	Ubisoft	ACT	29.99美元

Xbox

发售日	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
3月份					
28日	神秘岛IV 启示录	Myst IV Revelation	Ubisoft	AVG	49.99美元
29日	分裂细胞：混沌理论	Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	ACT	49.99美元
4月份					
3日	毁灭战士3	DOOM 3	Id	FPS	49.99美元
11日	湾岸午夜俱乐部 DUB版	湾岸Midnight Club DUB Edition	Rockstar Games	RAC	49.99美元
12日	脱狱潜龙Ⅱ	Dead to Rights Ⅱ	Namco	ACT	49.99美元
12日	近距离作战 先发制人	Close Combat：First to Fight	Global Star	FPS	49.99美元
14日	翡翠帝国	Jade Empire	Microsoft	RPG	49.99美元
22日	翡翠帝国（中文版）	Jade Empire	Microsoft	RPG	1390新台币
26日	三角洲特种部队 黑鹰降落	Delta Force：Black Hawk Down	NovaLogic	FPS	49.99美元
5月份					
3日	飞驰竞速	Forza Motorsport	Microsoft	RAC	49.99美元

PS2 机动战士高达 一年战争

04.07 A CERO 全年龄 全年龄玩家对应

■Bandai
■6800日元
■无对应周边



本作是Bandai、Namco两大名厂的合力之作，用Namco多年来在3D动作游戏上积累的经验来重新诠释高达最初的那一段历史。来自《灵魂能力》的动作技术、来自《皇牌空战》的环境表现技术都使0079年的战场得以高度还原。游戏采用了和传统高达游戏不同的操作方式，玩家需要用两个模拟摇杆以及两对L/R键来实现各种动作。除去宇宙战、地面战的标准模式外，游戏中还有以机师身分作战的！PS部分。



PS2/Xbox 脱狱潜龙Ⅱ

04.12 A M 17岁以上玩家对应

■Namco
■49.99美元
■无对应周边



2002年的《脱狱潜龙》既有欧美游戏那样大胆的想法，又有日版游戏那样的细腻游戏性，这最终让《脱狱潜龙》获得了成功。如今，Namco全力投入制作的正统续作《脱狱潜龙Ⅱ》终于确定要在4月12日发售了。本作将会完全保留前作大获成功的玩法——紧张刺激的枪战、超酷的近身解械武术，在画面素质大踏步提高的同时，游戏的节奏将会更加紧张。而前作那种浓浓的吴宇森电影式的"酷"或是"暴力美学"也将在本作中发扬光大。



PS2 天外魔境Ⅲ NAMIDA

04.14 A CERO 12 12岁以上玩家对应

■Hudson
■7800日元
■无对应周边



在日本具有极高地位的RPG，当年曾被认为是继《勇者斗恶龙》及《最终幻想》之后的第三大RPG系列，但遗憾的是，这个系列第三作却几易开发平台而陷入难产，如今这款开发周期可以说跨跃了10年的RPG终于就要在4月14日问世了。主制作人仍是系列前两作的广井王子，而制作小组也邀请了超豪华的制作阵容。"《天外》系列"最引人入胜的一点就是世界观，在广井王子的制作之下，玩家光是进入游戏中的世界就有一种心醉的感觉。



©2005 HUDSON SOFT ©2005 RED ©SOTSU AGENCY · SUNRISE©BANDAI 2005 ©2005 NAMCO LTD

日本游戏周间销量排行榜 TOP10

《真·三国无双》连续三周夺取排行榜的第一位，虽然有不少稍有实力的“对手”出现，比如《永恒传说》和《一笔吃豆》，但由于两者都是掌机上的作品，因此从数量上远不及 KOEI 在家用机上的老大。

栏目主持／猫太

2005 年 3 月 7 日～3 月 13 日

1 PS2 真·三国无双 4

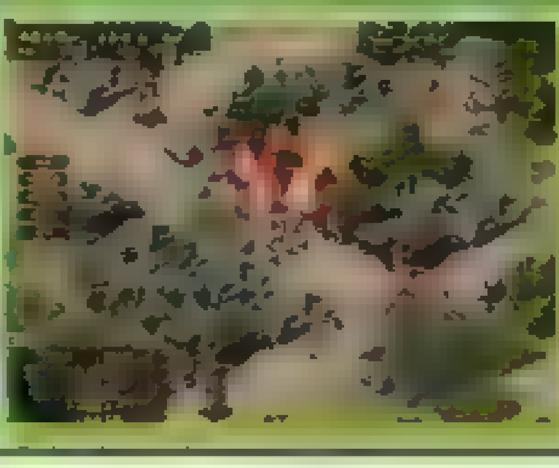


■ Koei
■ 2005 年 2 月 24 日
■ ACT ■ 6800 日元

为什么婚纱装的孙尚香不出现在游戏中呢？

本周 6 万 1920 套
累计 76 万 978 套

2 NEW PS2 三国志 X （含限定版）

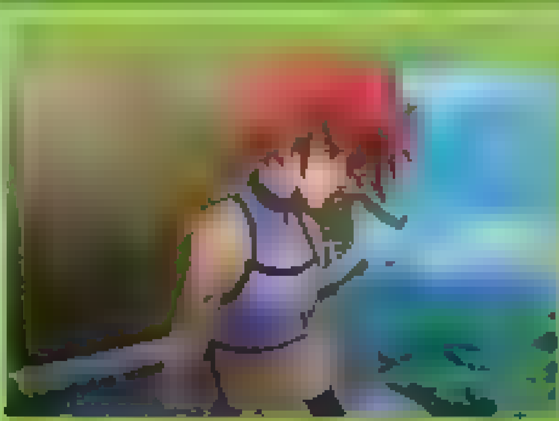


■ Koei
■ 2005 年 3 月 10 日
■ SLG ■ 6800 日元

光荣出品的《三国》，无论是ACT还是SLG都同样受玩家欢迎哦！

本周 3 万 541 套
累计 3 万 541 套

3 永恒传说



■ Namco
■ 2005 年 3 月 3 日
■ RPG ■ 4800 日元

GARNET CROW 演唱的主题曲《Flying》让你心旷神怡。

本周 3 万 489 套
累计 11 万 1139 套

名次	机种	游戏	资料
4		一笔吃豆	■ Namco ■ 2005 年 3 月 10 日 ■ ACT ■ 4800 日元 本周 3 万 173 套 累计 3 万 173 套

利用画笔在触摸屏上画出一个类似吃豆人的形状，就可以让它在画面中吞食怪物，这样的创意只有在 NDS 上才能展现给玩家。

名次	机种	游戏	资料
5		千年家族	■ Nintendo ■ 2005 年 3 月 10 日 ■ AVG ■ 4800 日元 本周 2 万 7552 套 累计 2 万 7552 套
6		陨石大战	■ Bandai ■ 2005 年 3 月 10 日 ■ ACT ■ 4800 日元 本周 2 万 2304 套 累计 2 万 2304 套
7	PS2	龙珠 Z3	■ Bandai ■ 2005 年 2 月 10 日 ■ ACT ■ 6800 日元 本周 1 万 8050 套 累计 60 万 6267 套
8	PS2	伊苏VI 那比斯汀的方舟	■ Konami ■ 2005 年 3 月 10 日 ■ A・RPG ■ 6800 日元 本周 1 万 6490 套 累计 1 万 6490 套
9	NGC	星际火狐 ASSAULT	■ Nintendo Namco ■ 2005 年 2 月 24 日 ■ STG ■ 6800 日元 本周 1 万 5240 套 累计 12 万 5573 套
10	PS2	洛克人 X8	■ Capcom ■ 2005 年 3 月 10 日 ■ ACT ■ 5800 日元 本周 1 万 4927 套 累计 1 万 4927 套

2005 年 2 月 28 日～3 月 6 日

1 PS2 真·三国无双 4



■ Koei
■ 2005 年 2 月 24 日
■ ACT ■ 6800 日元

想知道你的喜爱的角色在本作的新形象吗？

本周 12 万 9166 套
累计 69 万 9058 套

2 NEW PS2 永恒传说



■ Namco
■ 2005 年 3 月 3 日
■ RPG ■ 4800 日元

感动！在PSP上再遇 4 年前的经典作品！

本周 8 万 650 套
累计 8 万 650 套

《永恒传说》可以说是“《传说》系列”上的一个顶点，完善的系统和令人感动的剧情就算是最近的几款系列新作都是不能超越的。

3 洛克人 EXE5 加奈尔小队



■ Capcom
■ 2005 年 2 月 24 日
■ RPG ■ 4800 日元

虽然变化不大，但依然能让人不亦乐乎。

本周 3 万 8100 套
累计 10 万 558 套

名次	机种	游戏	资料
4	NGC	星际火狐 ASSAULT	■ Nintendo Namco ■ 2005 年 2 月 24 日 ■ STG ■ 6800 日元 本周 2 万 9823 套 累计 11 万 333 套
5	PS2	龙珠 Z3	■ Bandai ■ 2005 年 2 月 10 日 ■ ACT ■ 6800 日元 本周 2 万 7251 套 累计 58 万 8217 套
6	NGC	牧场物语 幸福之诗	■ MMV ■ 2005 年 3 月 3 日 ■ AVG ■ 6800 日元 本周 2 万 717 套 累计 2 万 717 套
7		异色代码 双重记忆	■ Nintendo ■ 2005 年 2 月 24 日 ■ AVG ■ 4800 日元 本周 2 万 263 套 累计 7 万 9609 套
8	PS2	鬼泣 3	■ Capcom ■ 2005 年 2 月 17 日 ■ ACT ■ 6800 日元 本周 1 万 8416 套 累计 25 万 1511 套
9	PS2	实战柏青嫂必胜法！北斗之拳 Plus	■ SEGA ■ 2005 年 2 月 24 日 ■ ETC ■ 3800 日元 本周 1 万 6607 套 累计 6 万 6336 套
10	PS2	[illegible]	■ Na[illegible]co ■ 200[illegible] 年 2 [illegible] 24 [illegible] ■ [illegible] ■ [illegible] 日元 本周 1 万 2371 套 累计 3 万 4146 套

中国期待游戏榜 TOP20

统计日期至2005年3月16日

本期	平台	游戏名	厂商名	类型	发售日
1	[illegible]	[illegible]	Square Enix	RPG	预定2005年发售
2	[illegible]	[illegible]	Square Enix	RPG	预定2005年发售
3	[illegible]	[illegible]	SCEI	ACT	预定2005年发售
4	[illegible]	[illegible]	SEGA	A·RPG	发售中
5	[illegible]	[illegible]	SCEI	ACT	预定2005年发售
6	[illegible]	[illegible]	Nintendo	S·RPG	预定2005年4月20日
7	[illegible]	[illegible]	SEGA	S·RPG	预定2005年发售
8	[illegible]	[illegible]	Capcom	ACT	预定2005年发售
9	[illegible]	[illegible]	SCEI	RPG	发售中
10	[illegible]	[illegible]	Square Enix	A·RPG	预定2005年6月16日
11	[illegible]	[illegible]	Tecmo	AVG	预定2005年6月30日
12	[illegible]	[illegible]	Square Enix	A·RPG	预定2005年4月21日
13	[illegible]	[illegible]	Konami	A·RPG	发售日未定
14	[illegible]	[illegible]	Enterbrain	S·RPG	预定2005年5月26日
15	[illegible]	[illegible]	Namco	RPG	预定2005年发售
16	[illegible]	[illegible]	Banpresto	S·RPG	预定2005年发售
17	[illegible]	[illegible]	Capcom	AVG	预定2005年春
18	[illegible]	[illegible]	Konami	RPG	发售中
19	[illegible]	[illegible]	SCEI	AVG	发售中
20	[illegible]	[illegible]	Namco	ACT	预定2005年春

其他上榜游戏

高达 一年战争	Bandai	伊莉丝的工作室2	Gust
捉猴啦3	SCEI	圣斗士 圣域十二宫	Bandai
死神	Bandai	恶魔城DS	Konami

最期待中文化游戏 TOP10

[illegible]

本期	平台	游戏名	厂商名	类型
1	PS2	最终幻想X	Square Enix	RPG
2	PS2	[illegible]传说	Namco	RPG
3	PS2	女神侧身像	Square Enix	RPG
4	PS2	[illegible]	Square Enix	RPG
5	PS2	潜龙谍影2 自由之子	Konami	ACT
6	PS2	世界足球 胜利十一人8	Konami	SPG
7	PS2	勇者斗恶龙V 天空的新娘	Square Enix	RPG
8	PS2	[illegible]	Square Enix	RPG
9	PS2	最终幻想VIII	Square Enix	RPG
10	PS2	[illegible]	Namco	RPG

其他上榜游戏

最终幻想VII	Square Enix	影之心II	Aruze
口袋妖怪 绿宝石	Nintendo	牧场物语 美妙人生	MMV
圣魔之光石	Nintendo	王国之心 记忆之链	Square Enix

美国游戏排行榜 TOP10

2005年2月[illegible]日～2005年2月[illegible]日



▲欧美媒体对于《鬼泣3》最大的反应就是难！

EA[illegible]《[illegible]之[illegible]》[illegible] [illegible] 度太高，对其销量造成了很大影响。

本期	平台	游戏名	厂商名	平台	发售日	类型
1	PS2	[illegible]	EA	PS2	2005年2月28日	FTG
2	PS2	[illegible]	SCEA	PS2	2005年2月22日	RAC
3	PS2	[illegible]	EA	PS2	2005年2月22日	SPG
4	PS2	[illegible]	Capcom	PS2	2005年3月1日	ACT
5	Xbox	[illegible]	EA	Xbox	2005年2月22日	SPG
6	PS2	[illegible]	THQ	PS2	2005年3月16日	RAC
7	PS2	[illegible]	Take-Two	PS2	2005年2月28日	SPG
8	Xbox	[illegible]	Majesco	Xbox	2005年3月15日	ACT
9	Xbox	[illegible]	LucasArts	Xbox	2005年2月28日	ACT
10	Xbox	[illegible]	Ubisoft	Xbox	2005年3月1日	FPS

英国游戏排行榜 TOP10

2005年[illegible]月[illegible]日～[illegible]月[illegible]日

欧洲玩家对赛车游戏的狂热更胜北美，《GT赛车4》[illegible]创造了欧洲游戏史上的当日游戏出货最高记录，虽然《FIFA Street》在欧洲人气极高，不过败在《GT赛车4》手下应该也是口服心服了吧。



▶《GT赛车4》能否再创前作的千万套销量奇迹呢？

本期	游戏名	厂商名	平台	发售日	类型
1	[illegible]	SCEA	PS2	2005年3月9日	RAC
2	[illegible]	EA	PS2 Xbox NGC	2005年3月11日	SPG
3	[illegible]	Ubisoft	Xbox PS2	2005年3月18日	FPS
4	[illegible]	Eidos	Xbox PS2	2005年3月18日	SPG
5	[illegible]	Capcom	NGC	2005年3月18日	AVG
6	[illegible]	Konami	PS2	2005年3月4日	AVG
7	[illegible]	EA	PC	2005年3月11日	SLG
8	[illegible]	任天堂	NDS	2005年3月11日	ACT
9	[illegible]	LucasArts	PS2 Xbox	2005年2月18日	FPS
10	Rugby 2005	Rugby 2005	Xbox PS2	2005年3月18日	SPG

❶ 邮政信件 兰州市[illegible]家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编 730000

❷ Email 速递 [illegible]

❸ 短信快捷 中国移动用户参加“中国期待游戏榜”请发送TP+[illegible]10个游戏名称到33557770（联通用户发送到[illegible]）；而参加“最期待中文化游戏”的读者请发送到CH+[illegible]10个游戏名称到33557770（联通用户发送到[illegible]）。

无论你通过哪一种途径投票，都有机会获得精美礼品和大奖哦！（使用短信投票的读者中奖名单可以在本栏目中查阅，而来信或来邮的读者可以在“互动信箱”中的“送礼名单”中查阅）

排行榜得奖者名单

统计日期：2005年2月9日～2005年2月24日

获得上期“短信排行榜”MP3大奖的读者手机号码是138****5675。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放。

精美礼品得奖者

136****8117	136****1362
138****5256	131****3679
135****1441	137****5576
139****1871	136****0375
137****6611	[illegible]
[illegible]****5620	[illegible]
[illegible]****3407	137****[illegible]
136****4725	135****6531
138****7949	137****6916
131****4490	139****6820

文 阿修罗



超越那悠久的历史和广袤的世界
一个剑与魂的传说被永久地传颂着……

PS2独占！

本作预定会登场25名角色，这当中包括了3名在系列中第一次登场的全新角色。这3名角色的来历以及所使用的武器都相当另类，期待他们在本作中会有令人眼前一亮的惊人演出。

灵魂能力III	Namco	FTG
PS2 Soul Calibur	预定2005年内	日版
对应周边未定		

当人们正陶醉在《铁拳5》PS2版为我们构筑的梦幻格斗世界中时，Namco赫然公布了该公司另外一部格斗力作、3D剑术格斗游戏的领头羊——《灵魂能力》的最新作！更令人震惊的是，本作既没有事先推出街机版，也没有承袭前作全机种发售的传统，而将会作为PS2独占游戏登场！

不管怎么说，既然让FANS期盼已久的新作已经公布了，我们就要在第一时间将它介绍给所有读者！请随我进入这剑与魂的世界中吧！

3大新角色登场！



圆刃的告死鸟　缇拉

用如飞燕般轻灵的身形和华丽的舞姿将敌人的性命玩弄于股掌之间，迷失了自我的死亡天使。

年龄：17岳
出生地：不明
身高：159cm 体重：43kg
生日：不明 血型：AB型
武器：圆刃
武器名：铁斑鸠
流派：轮舞暗杀术

杀意的花吹雪　雪华

以色相迷惑敌人并取其性命，在孤独和悲伤的复仇之旅途上不断前进的罗刹女。

年龄：24岁
出生地：不明（在日本长大）
身高：167cm 体重：52kg
生日：不明 血型：A型
武器：藏在花伞内的居合刀
武器名：雨月 影打
流派：神传对马流拔刀术

漆黑宿命的轮回　扎萨拉梅尔

手持巨镰将敌人送入死亡的深渊，要在不断的轮回转生中最终将邪剑完全复活的神秘人物。

年龄：因为反复转生而不明
出生地：因为反复转生而不确定
身高：180cm 体重：77kg
生日：这次转生是5月5日
血型：B型 武器：斩首之镰
武器名：[illegible]天使
流派：我流

©1995 1998 2002 2003 2005 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED.

※以上为开发中画面。

《灵魂能力》最新作公布！



灵剑 Soul Calibur

为了消灭邪剑Soul Edge而被制造出来的灵剑。



双剑合璧 Souls Embrace

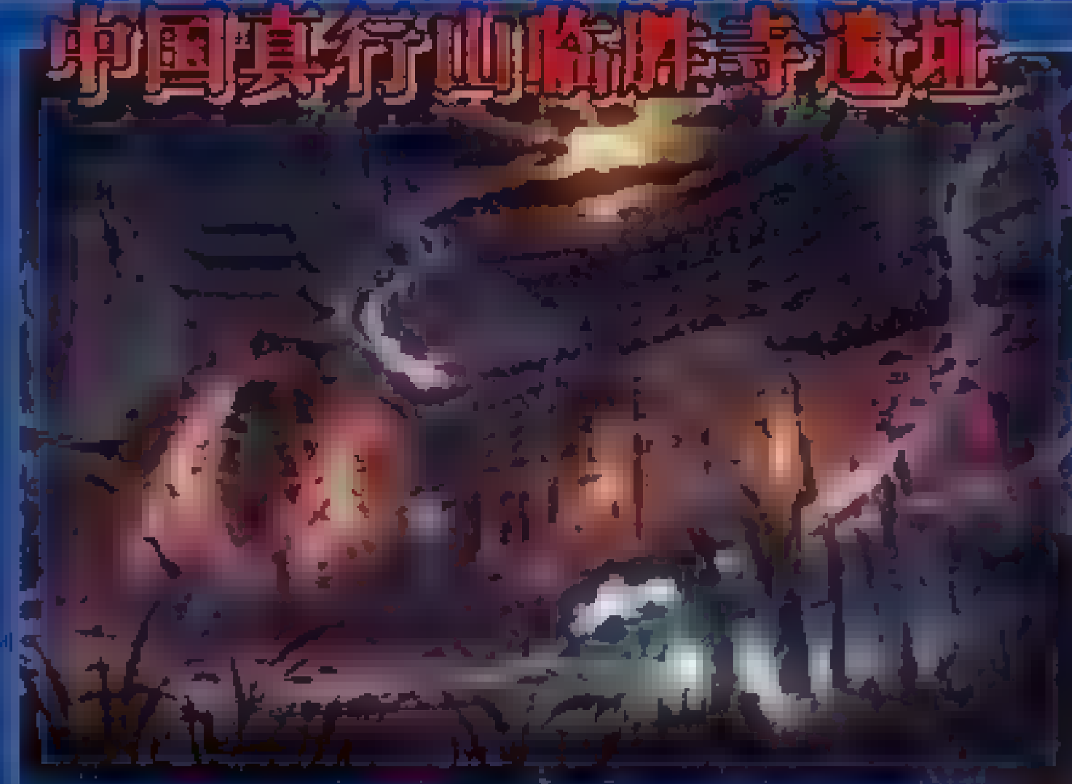
本作的主题形象，邪剑和灵剑合二为一。

背景设定

Soul Edge，一把吞噬人类灵魂的邪剑；Soul Calibur，一把为了对抗邪剑而被制造出来的灵剑。当邪剑现世，被野心家或者强大的战士获得时，灵剑就会出现，阻止邪剑的暴走和屠杀。在漫长的历史中，两把神剑不停地战斗着，它们的故事传遍了整个世界，成为了种种传说一直流传到后世……

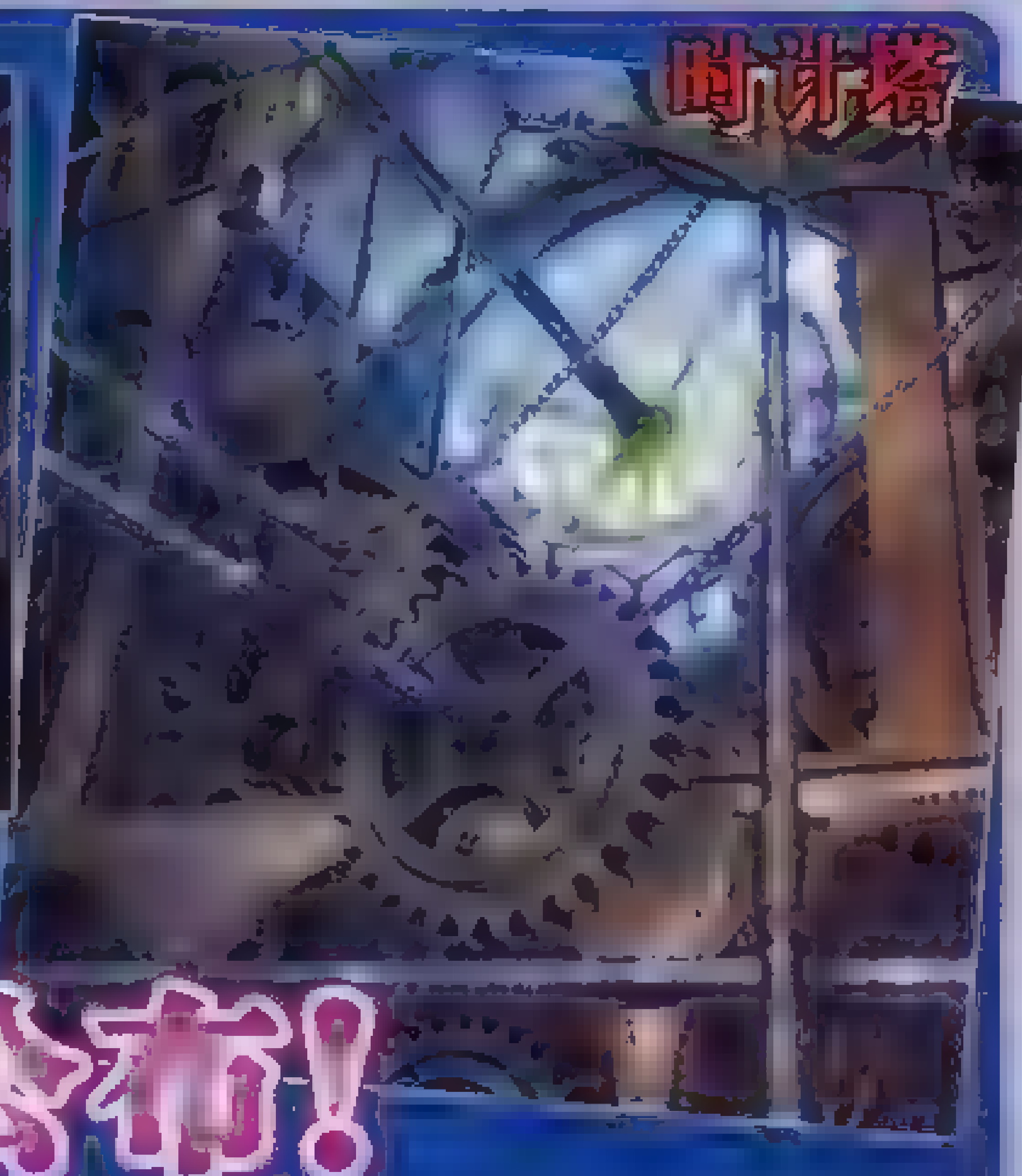
到了16世纪末，经过漫长岁月而获得了更加强大力量的这两把神剑，再度出现在历史的舞台上。作为相反的存在，这两把宿命之剑的故事又为史书画上了新的一页……

3大新场景公布！



中国真行山临胜寺遗址

▲位于中国内陆的武术圣地，数年前因为邪精事件而成为了一片废墟。这里也是《灵魂能力》的主角Kilik从小生活的地方。



时计塔

▲小城外寺院一角的钟楼内部，透过大钟的玻璃照射进来的阳光让这个充满齿轮的房间凝聚着一种独特的气氛。



奥斯特兰斯布鲁克城·城郭外

◀《灵魂能力》前两作总决战的地点奥斯特兰斯布鲁克是一座有着4层城墙结构的城堡，这里是最外围的护城河。



刚剑无赖 御剑平四郎

神速封刃 多喜



虽然有了新人助阵，但是那些人气超高的老角色也是不会被遗忘的。这次先为大家放出其中两位的原画，其他角色会在今后的报道中一一做介绍的。



众多新模式确认

PS的《魂之利刃》、DC的《灵魂能力》以及PS2等主机上的《灵魂能力II》，这个系列的家用机版最大的特色就是其丰富而有趣的模式。作为完全为家用机原创的最新作，更加出色的原创模式自然是少不了的！目前，我们已经得知了其中最主要的8大模式，让我们来一一检阅！

故事模式

以某个角色的历程为主线，将格斗游戏的乐趣与系列出色的背景设定结合在一起，更加有利于玩家对于游戏背后的故事的挖掘。

失落的年代记

在格斗游戏的基本要素之外增加了战略部分的特殊模式，基本上可以算是前作街机版的攻略模式的发展形态。

对战模式

除了普通的对战以外，还增加了特殊条件对战以及组队战，是前作的同一模式的强化版。

魂之斗技场

附加有各种特殊条件的比武大会，可以多人对战，每场比赛的要求都会不同，深刻考验玩家对于角色性能的把握。

练习模式

与人对战之前一定要在这个模式下把招式和连续技练熟才能增加胜算啊。

全球邀请赛

与假定的游戏高手进行对战，以世界冠军为目标的挑战模式，在许多其他3D格斗游戏中已经成为了标准配置。

博物馆模式

可以查看系列的历史以及游戏中的各种隐藏要素，要想集齐所有要素肯定是非常困难的吧。

自创角色

如同《真·三国无双》系列中的自创武将一般，在本作中玩家可以通过[illegible]外表、[illegible]和职业等内容来创造一个完全原创的角色，这种自创角色也是可以在其他模式中使用的。

3DM-SM



新世界的合体恋爱影史

完全合体 完全变形



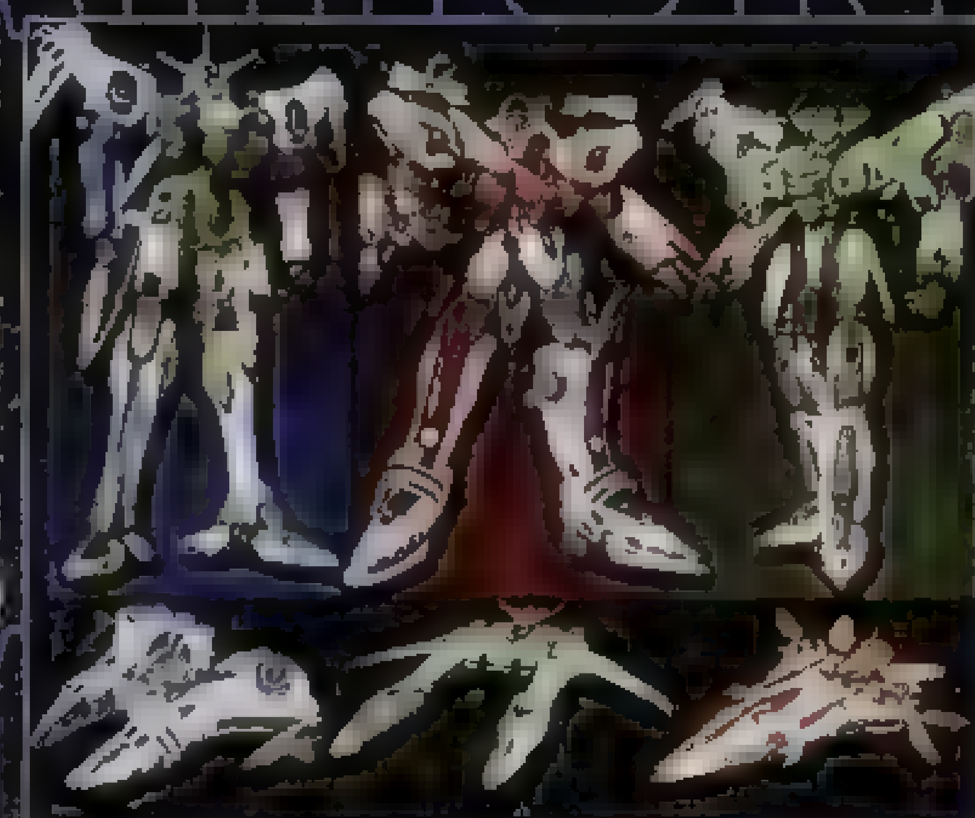
从今年4月4日开始，日本东京电视6台将开始放映全新的超级机器人动画《创圣之机械天使 AQUARION》。与此同时，同名游戏也已经由曾经开发过《约束之地 利维艾拉》的Sting开始负责开发，并预定于6月30日由Bandai代理发行。近年来，机器人动画、尤其是超级机器人动画的数量正在大幅减少。希望以"合体"、"变形"为卖点的本作能够在游戏的帮助下获得成功，为机器人动画开创一片新的天地！现在就让我们来分别介绍一些动画和游戏的大致内容吧！

PS2 | 创圣之机械天使 AQUARION | Bandai Sting | ACT | 预定2005年6月30日

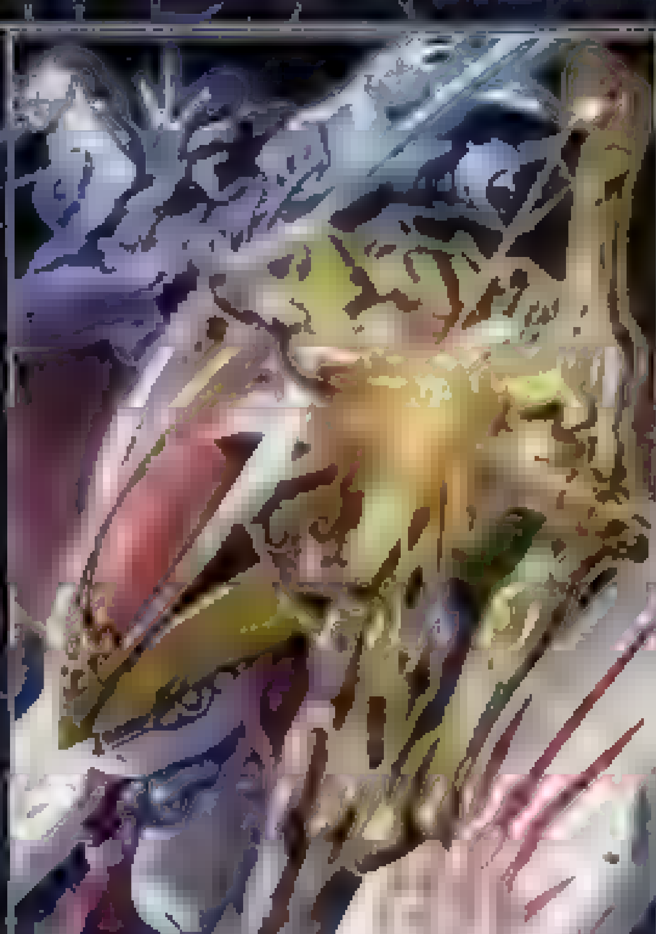
文 阿修罗

机械天使 AQUARION

机械天使的合体/变形概念与传统的盖塔机器人是一样的，3架战斗机以不同的位置/顺序进行合体，从而得到3种在外形、能力上完全不同的形态。这次的V战机分为绿色的月神号（Vector Mars）、红色的日神号（Vector Sol）以及蓝色的火神号3种（Vector Mars）。按照这3架战机所处的头部/主体位置来区分，机械天使也分为了使用弓箭的月天使（Aquarion Luna）、使用格斗术的阳天使（Solar Aquarion）和用剑战斗的火天使（Aquarion Mars）。



剧情大纲 STORY



创圣纪0011年，地球。人类因为[illegible]年前的大异变而失去了总数的2/3。南极的冰山溶解，早在一万两千年以前就已经灭亡的亚特兰蒂亚王国再度出现。拥有翅膀的"堕天翅族"复活，这些来自古代的种族为了夺取人类的生命能量"元气"，将他们的生物机械兵器"神化兽"投入人类的城市，不断捕捉着残余的人类。

而人类方面，为了获得反抗堕天翅族的力量，从海底遗迹中发掘出了3架高性能战斗机"Vector Machine"（以下简称V战机）。这是一万两千年前将堕天翅族迫至灭亡边缘的传说中的兵器。当V战机合体时，"机械天使AQUARION"就诞生了。为了驱动机械天使，必须找到那些能够感应并与V战机的机械生命共鸣的人，他们被称为"元素"。"元素"必须拥有敏锐的五感和纯真的灵魂，为此15岁左右的少男少女是最合适的人选！

当机械天使最终诞生的时候，人类与堕天翅族的决战就开始了——



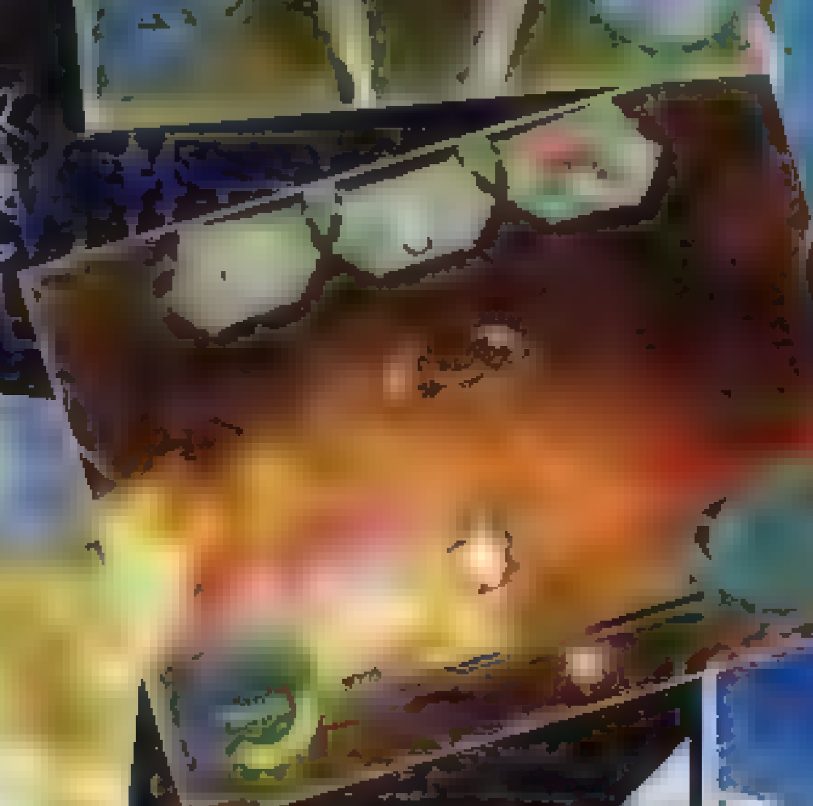
游戏特色 GAME

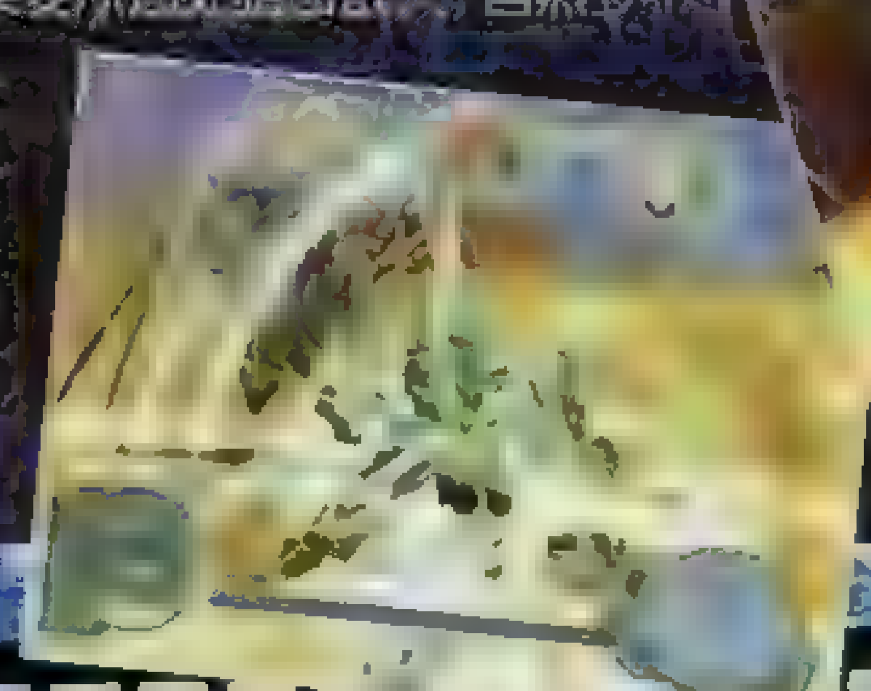
游戏的类型是第3人称视角的3D动作游戏，采用了任务制来组织游戏的结构，而且在动作要素之外加入了角色成长以及可以自由搭配机师组合的设定，令整体的战略性也得到了一定程度的提升。

在游戏中，阳天使是1对1的强者，拥有极高的攻击力，但是如果面对众多敌人的时候用剑的火天使就要占了不少优势，而如果要从远处狙击敌人，自然少不了使用弓箭的月天使。

机械天使不同的形态拥有不同的能力，玩家必须根据战场的情况来把握当前所应使用的形态。







www.ps2mbook.cn

来自CAPCOM的无双乱舞绘卷！







简单地说，这是一款"无双LIKE"式的游戏。游戏的故事背景是日本战国时期，出场角色是织田信长、伊达政宗、真田幸村等16人。虽然目前这种类型的游戏越来越多，但本作的制作厂商是以制作动作游戏而见长的Capcom，游戏制作人是Capcom著名游戏制作人小林裕幸（代表作《恐龙危机2》《biohazard 4》），角色设定是曾设计出《鬼泣》主人公但丁的土林诚。从目前的情报来看，Capcom对"无双"的研究相当深，并作了很多针对性的改进。接下来就让我们看看Capcom这次究竟将如何出牌。

战国BASARA	Capcom	ACT
PS2		

文 纱迹

真田幸村

声优：保志总一朗



真田幸村以双枪为武器，不但范围超广，还可以把枪扔出去攻击敌人。而他的攻击全部带有熊熊的火焰，看起来就给人很强的感觉。



▼连续向前突刺，最后再给予致命一击。



▲[illegible]这分明是《鬼泣3》的招式啊！

［史实］被称为"日本第一强兵"的名将，原名真田信繁，是真田昌幸的次子。在大阪夏之阵中以5000人对抗东军的30万大军，最后因寡不敌众而战死。

［游戏］侍奉武田家的年轻武人，把武田信玄奉为人生导师，认为只有武田信玄才能有资格夺取天下。拥有极强的热血个性，有时会因为太过激动而无法作出正确的判断。

BASARA写成日文汉字的话，是"婆娑罗"，指装扮华丽的歌舞伎。小林先生认为，包括动作和服装在内，本作的游戏内容和这个含义非常接近，所以才取了这样一个名字。但他又怕直接写成汉字的话，会让现在的日本玩家觉得很生涩，于是最后写成了罗马拼音。由此可见，本作的风格一定相当华丽。



本作注重表现角色的个性与动作，但操作非常简单，各种各样的必杀技统统只用一个按键就可以表现出来。而对于动作游戏达人，本作也提供了足够的发挥空间。Capcom究竟如何实现这看似矛盾的设定，请期待我们的后续报道。

在截稿前Capcom官方又公布了3名新角色：织田信长、浓姬和上杉谦信。织田信长的武器是剑和散弹枪，而浓姬的武器是两把手枪，这简直就是照搬《鬼泣》的设定啊！而从官网的截图来看，本作的16名角色中，竟然有7名女性角色。据官网的情报表明，这16人中会有历史上没有的原创角色。有这么一款游戏存在的话，今年的暑假一定会过得很愉快吧！



伊达政宗

声优：中井和哉



伊达政宗平常只用一把刀战斗，但使用绝技时会同时使用六把刀！他出招时会带着蓝色的光芒，而招式名字都是用英文命名的。他的流派是一刀流、六爪流。



▲双手各持三把刀，向前划出X形的光剑。

▼将敌人挑空的招式，其后还可以跃至空中追打。



［史实］伊达辉宗之子，奥州的霸主。小时候因为得病而失去了自己的右眼，后来击败最上义光等大名独霸奥州，被人尊称为"独眼龙"。为人极有野心，但出现时期太晚，最后不得不归顺于丰臣秀吉。

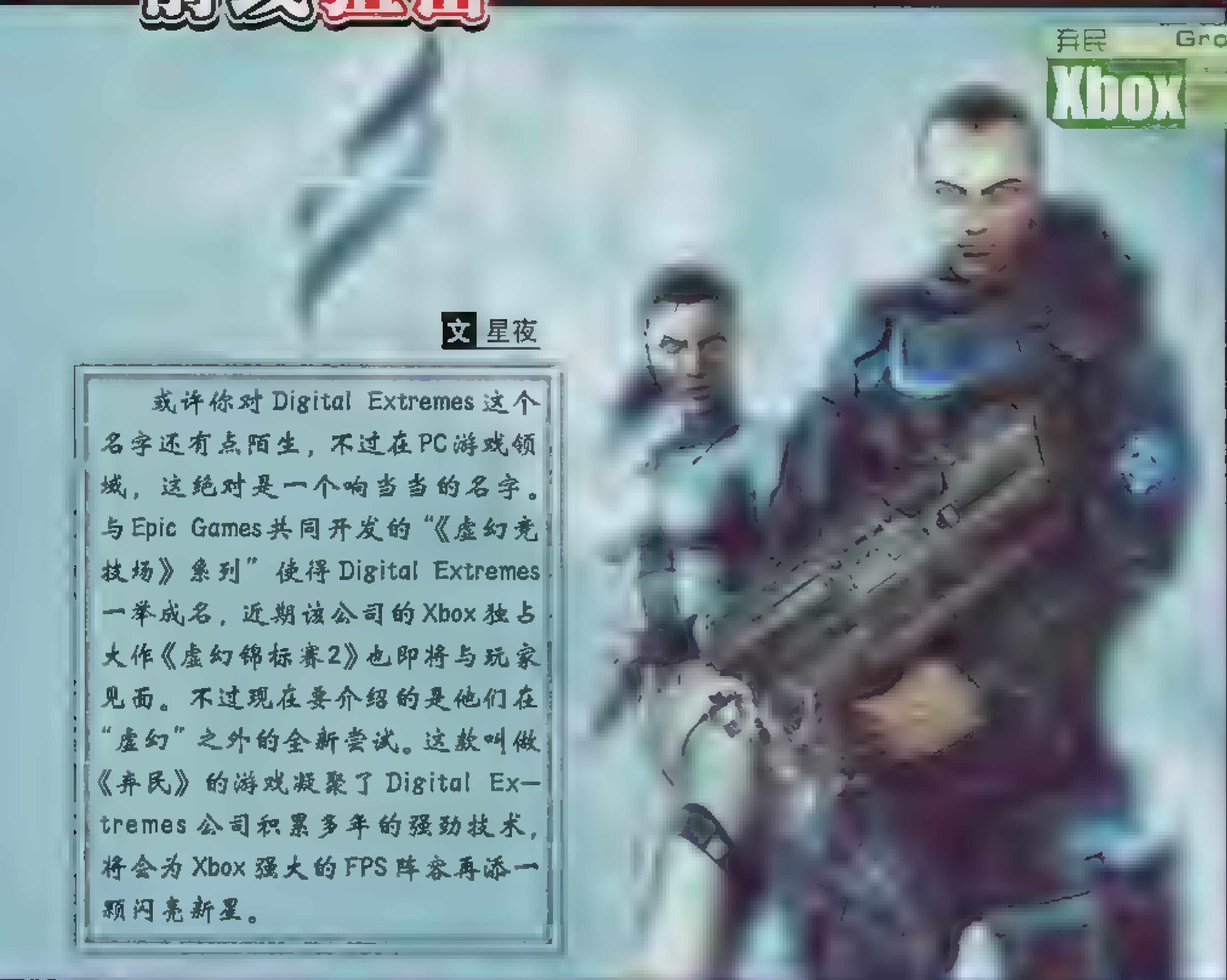
［游戏］名门之子，尽管身处于战国乱世，却依然保持着自己的行动方式，是同族一辈中最出类拔萃的一个。对日本列岛外面的世界很感兴趣，还会讲英语，这在日本战国时期是很少见的。

©CAPCOM CO.,LTD.2005 ALL RIGHTS RESERVED

※以上为开发中画面

www.plumbook.cn

弃民 | Groove Games Digital Extremes | FPS
Xbox



文 星夜

或许你对Digital Extremes这个名字还有点陌生，不过在PC游戏领域，这绝对是一个响当当的名字。与Epic Games共同开发的"《虚幻竞技场》系列"使得Digital Extremes一举成名，近期该公司的Xbox独占大作《虚幻锦标赛2》也即将与玩家见面。不过现在要介绍的是他们在"虚幻"之外的全新尝试。这款叫做《弃民》的游戏凝聚了Digital Extremes公司积累多年的强劲技术，将会为Xbox强大的FPS阵容再添一颗闪亮新星。

剧情

公元[illegible]年，人类早已实现了宇宙航行，并且移民到各个星球。经过漫长的岁月后，人类已经习惯了外星球的生活，而地球却成了银河系最大的监狱。Jack Mason原本是受人尊敬的医生，然而却被同事[illegible]，长期从事的研究项目被无限期搁置。现在，他正驾驶星际飞船将病人Karina（被称为"Subject 6"的囚犯）送往目的地进行隔离。Karina感染了致命的病毒，Jack也不知道该如何医治，不过他希望能够帮助她。这艘星际飞船原本需要两艘护卫舰保护，因为在飞行途中会经过到处都是强盗、谋杀犯的地球。然而在启程当天上午，Jack却连一艘护卫舰都看不见。就这样这艘飞船孤身起航了。当经过地球时，他们果然遭到了袭击，飞船坠落到荒地上，只有三名乘员幸存，包括Jack和Karina。Karina醒来后就举起枪对准了Jack，作为反抗，Jack用枪射中了Karina的手臂，她的血溅到Jack的脸上。Jack因此而感染了病毒。就在此时，三人遭到了当地人的攻击，Karina在战斗中逃走了。下面，你的目标就是寻找Karina，拯救她，同时也拯救你自己。

丰富的武器及升级系统

本作中共有[illegible]种武器可供玩家使用，同时可以携带[illegible]种武器。通过收集"武器能量内核"可以对武器进行升级强化，每一种武器有三种升级强化状态。例如狙击步枪升级后会加入红外线视镜，还有可以穿透盔甲和盾牌的弹药；火箭筒经过强化后可以同时发射[illegible]颗火箭，并且可以同时锁定[illegible]个敌人。在多人游戏模式中，你可以从敌人的尸体身上得到能量内核，不过武器只有两种升级形态。Jack受到攻击而受伤的时候可以通过手臂上的小装置进行自我疗伤，这个装置是可以无限使用的，不过使用的时候视野会暂时变模糊，并且如果受伤很严重就需要医疗包才可以完全回复。本作中玩家也可以驾驶各种交通工具。





▲游戏中还有很多驾驶交通工具进行战斗的火爆场面







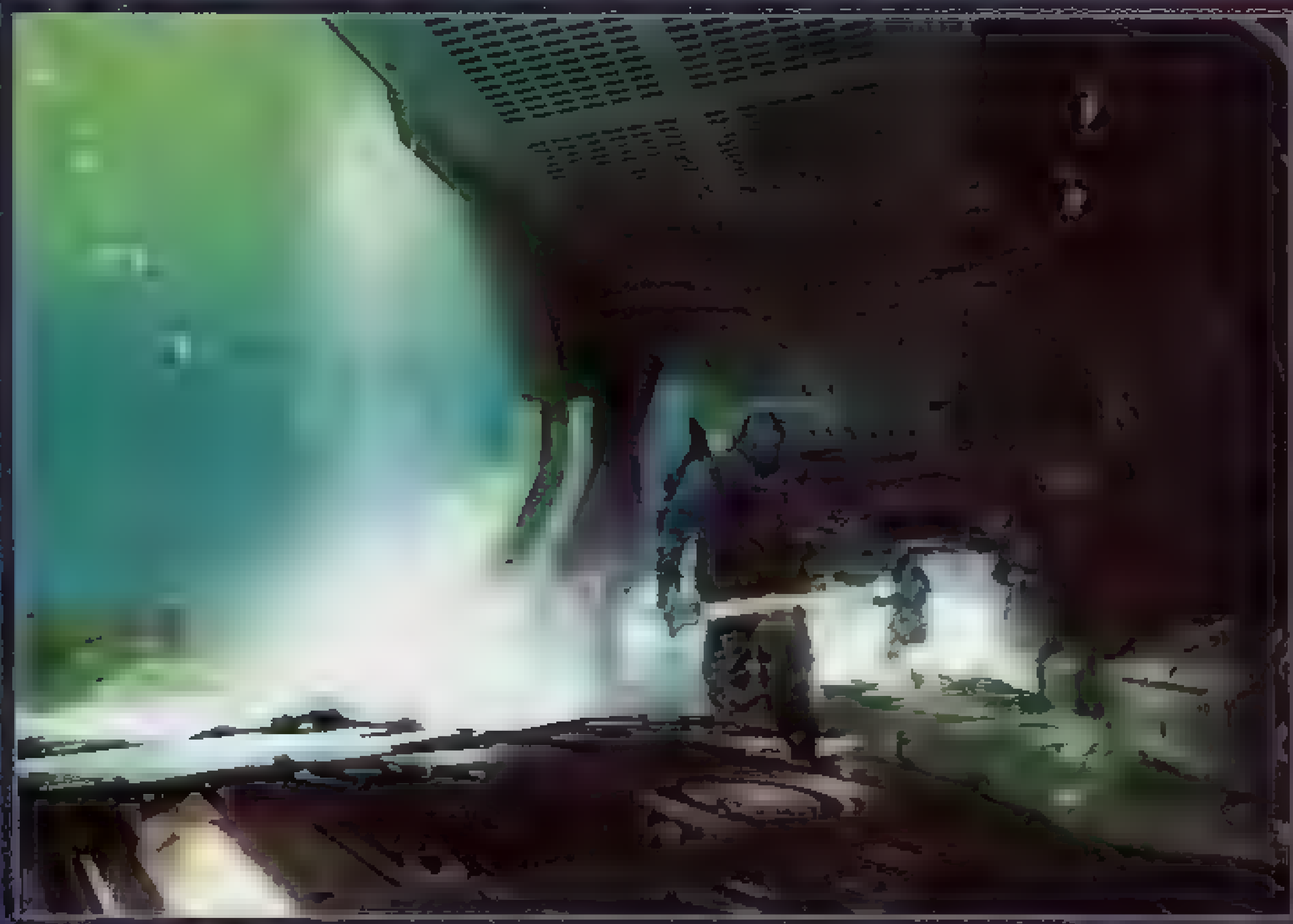
聪明的敌兵

本作中敌人的AI水平很高，其最大的特点就是不会像普通游戏那样总是没头没脑地送死。例如一个正在驾车的士兵发现自己处于危险的时候，会毫不犹豫地弃车逃生。当玩家进入通讯塔内部的时候，守卫的士兵不会立即出来与你硬拼，而是先拉响警报，等援兵到[illegible]时[illegible]一起[illegible]，[illegible]会非常聪明地[illegible]用[illegible]合作战术。



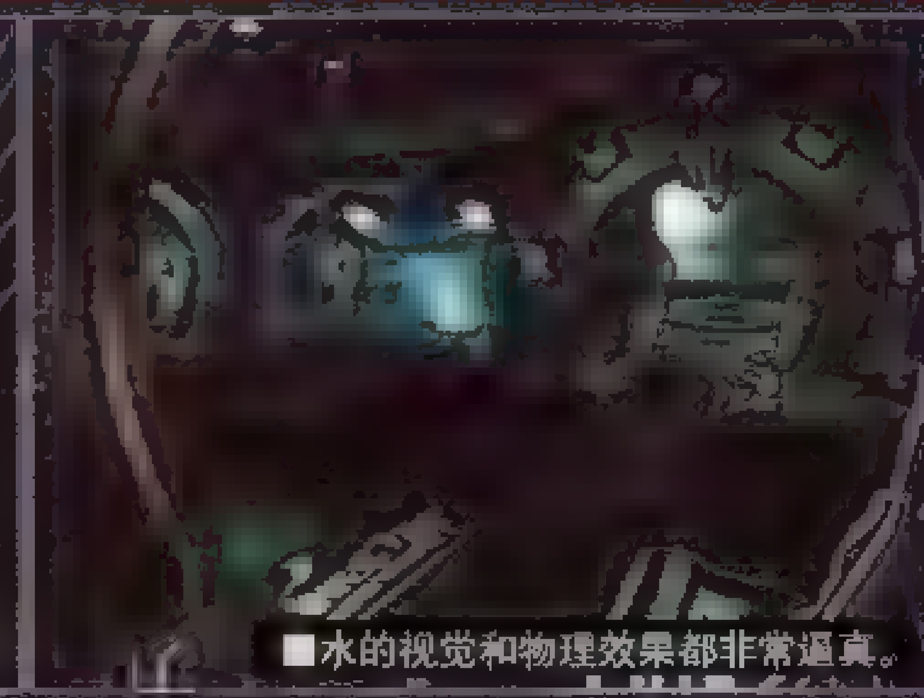
&DM-SM
www.plumbook.cn
Groove Media Inc. All rights reserved.

虚幻引擎的最强演绎



▲虽然是第一代虚幻引擎，经过高度改良后，其画面表现有了质的飞跃。





■水的视觉和物理效果都非常逼真。

从《虚幻竞技场》到《虚幻锦标赛》，Digital Extremes用虚幻引擎开发了多款作品，对于第一代虚幻引擎的特点了如指掌。本作采用高度改进的第一代虚幻引擎开发，虽然画面上不可能达到虚幻引擎3那种惊人的程度，不过以当前的Xbox游戏来说，《弃民》的画面可算是顶尖水准。该作曾被国外知名网站1up评为2004年E3展最佳游戏，其画面品质超越了最新的《虚幻竞技场2004》。开车后留下的车辙以及扬起的灰尘、人物的脸部特征等都描绘得极为细腻。除了画面出色外，本作还采用了Havok物理引擎，武器和环境的物理效果都非常逼真，对于爆炸效果的表现尤其出色。当敌人躲在警戒塔中不肯出来的时候，你可以扔一颗手榴弹过去，将整个警戒塔轰至渣。

多人游戏模式

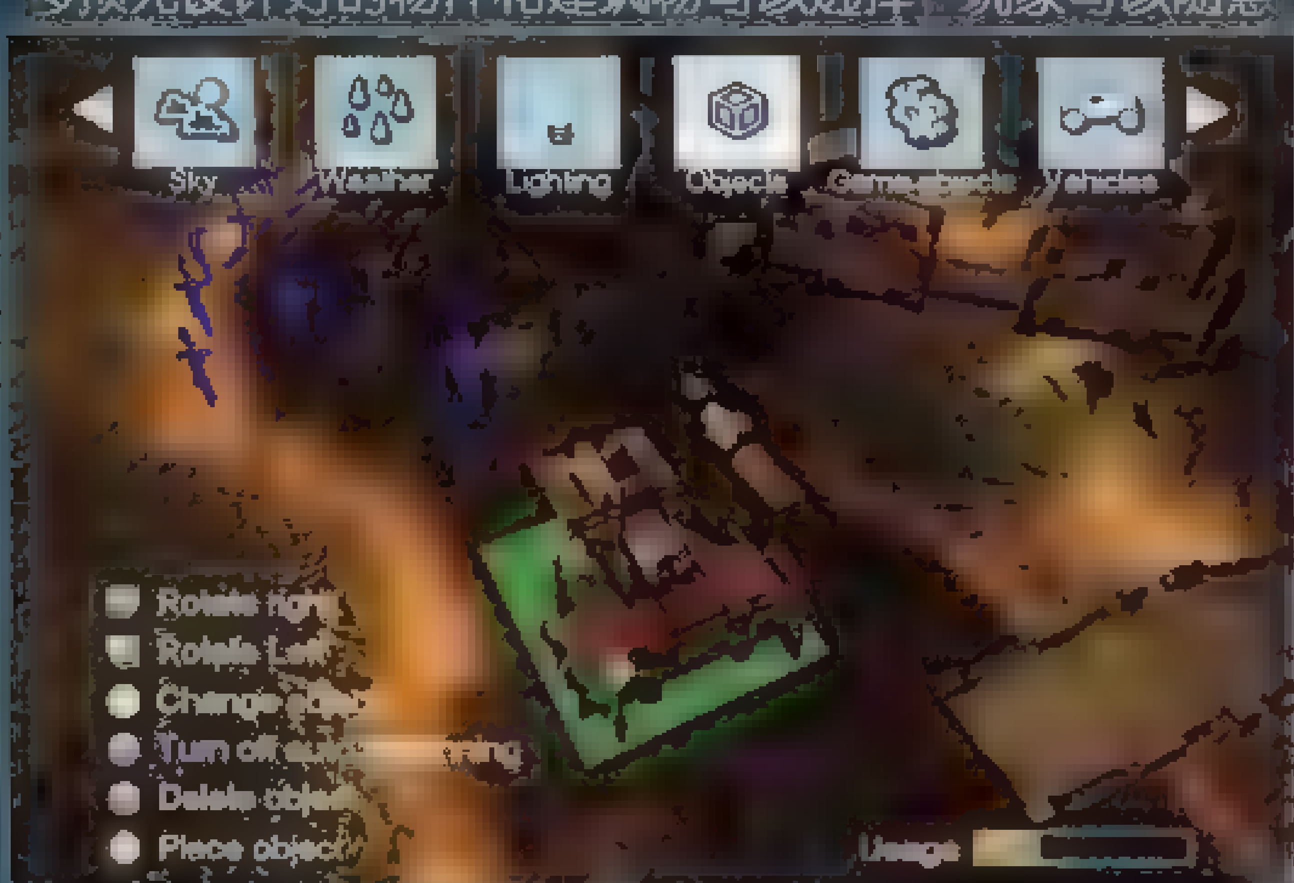




在多人游戏开始，玩家需要先选择一种职业类型，这将会影响到武器配[illegible]人模式一样，双人合作模式也有18个关卡。

最大卖点：地图编辑器

PC上带有地图编辑器的FPS游戏并不少见，不过家用机由于操作方式、存储设备等各种限制因素，一直都没有出现可以让玩家自己设计地图的地图编辑器。《弃民》将会改变这种状况。本作Xbox版和PC版的地图编辑器将会有很大不同。Xbox版将会更加容易使用，除了所有可以进行地形设计的常见[illegible]外，Xbox版中还有很多预先设计好的物件和建筑物可以选择，玩家可以随意安排其安放位置。还可以改变天气、天空、光线、雾以及地面上的任何一种贴图。更加方便的是，玩家可以随时试用正在设计中的地图，直接进入[illegible]任何读取时间的。编辑器本身自带有预警系统，如果玩家在地图上设置太多物体，以至于可能会降低帧数的时候，编辑器就会发出警告。



▲Xbox版地图编辑器的界面是专门为手柄的操作方式而简化设计的。

Xbox版《弃民》的地图设计文件容量非常小，即使地图中包含有各种复杂的贴图、天气、浓雾等效果，所有的地图文件也不会超过64K。玩家可以很方便的上传或者下载地图设计文件。玩家还可以用自己设计的地图在Xbox Live上建立新游戏，接入到游戏中的其他玩家会自动下载你的地图设计文件，由于容量很小，下载过程几乎让人感觉不到。这样玩家就可以与全球玩家在自己设计的地图上进行战斗。Digital Extremes [illegible]选择地图等，同时[illegible]内容。



& 3DM SMV
www.plu...

文 沙罗



大人气系列

一对年纪尚浅但拥有炼金术师资质的兄弟俩为了让死去的母亲复活，触犯了炼金术中最大的禁忌——“人体炼成”。实验失败了。其代价，就是哥哥失去了左脚和右手，而弟弟则失去了整个肉体……

虽然TV版动画《钢之炼金术师》(以下简称《钢炼》)已经于去年完结，但还在连载中的漫画版以及去年举行的“钢之炼金术师FESTIVAL”均获得了空前的超高人气。应广大“钢炼”爱好者所求，Square Enix终于决定在今年夏天推出这款《钢炼》的系列第三作！这一次，整个游戏的故事不仅将以完全原创的形式展开，制作方更请出了《钢炼》的原作者荒川弘进行故事的编写和原创角色的设定工作。相信本作又将会选掀起一股新的“钢炼”热潮！

钢之炼金术师3 继承神明的少女　Square Enix　A·RPG

PS2　日版

鋼の錬金術師3 神を継ぐ少女

注目！动画风格的3D战斗！



拳、脚、武器炼成，这些构成了“《钢炼》系列”的全部动作。操作简单，爽快感出色且附加经验值升级的设定，这些都是该系列最大的特征。本作在系统日益完善的前两作的基础上，不仅增添了新的攻击动作，更大幅度强化了游戏的场景、画面和系统。游戏的引擎在经过了强化以后，3D的战斗空间变得更加宽广，战斗也变得更加富有魄力。



新动作大幅增加



▶不知图中兄弟俩所使用的招数是否是必杀技，画中后有种会引发出极强的小爆炸的感觉。此外，角色、背景的质感搭配也十分出色，比起前作似乎又有所提升。



▼负责开发本作的，依然是开发了前两作的RACJIN。RACJIN的卡通渲染技术十分出色，将原著动作中的造型和风格完全表现了出来。

利用炼成和体术……将敌人全数歼灭！

人不付出牺牲就无法获得任何东西，

爱德华·艾尔林克 Edward Elric



有天才之称的史上最年少国家炼金术师，而其之所以会被授予“钢之炼金术师”这一名号，则是因为他的右手和左脚都是由机械铠制造的义肢的缘故。为了能够取回自己和弟弟的身体，他和弟弟一起踏上了寻找贤者之石的旅程。

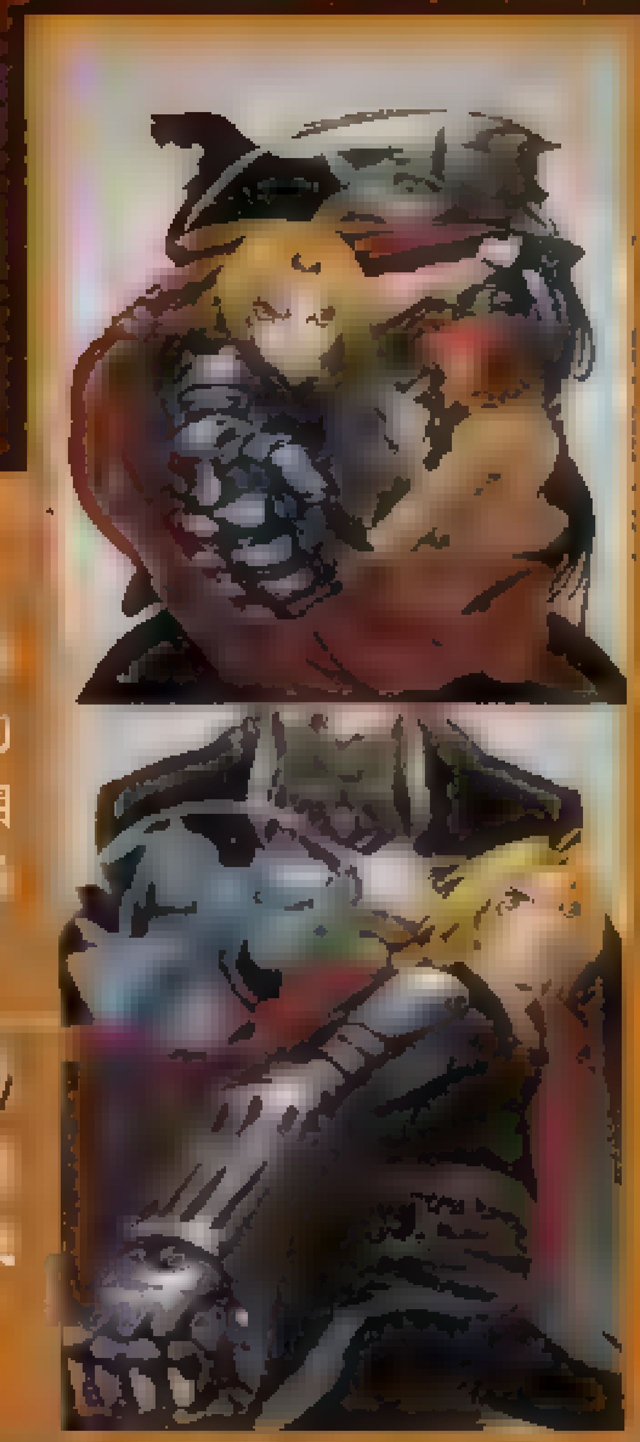
阿尔手斯·艾尔林克 Alphonse Elric



比爱德华小一岁的弟弟，由于企图进行禁忌的人体炼成的缘故，阿鲁失去了自己的身体，而他的灵魂则被赋予在这具盔甲上。不过，代价则是哥哥的左腿……虽然性格温柔善良，不喜争斗，但格斗实力却在哥哥之上。

www.plumbook.cn

第三作，闪亮登场！



STORY 原作者荒川弘全面监制的原创故事！

经历了"人体炼成"的失败之后，兄弟俩为了取回自己的身体，开始外出寻找到传说中的"贤者之石"。在旅行的途中，爱德华收到了其上司罗伊·穆斯唐的来信，命令艾德兄弟俩前往北方城市巴尔多拉寻找某样东西。在毫无线索的情况下，兄弟二人虽然觉得命令十分可疑，但还是无可奈何地出发了。



▲位于全国最北端的一个主要城市，同时这里也将成为本作故事的舞台。



▲巴尔多拉的军队……中也配置有许多拥有特异能力的人。

初代《无法飞翔的天使》

……戏中的动画由负责「TV版动画的BONES制作，声优也完全与TV版相同……

2代《红色炼金药的悲歌》

……斗系统和游戏画面也得到了强化……

自由更换操纵对象

在前两作中，玩家只能操作哥哥爱德华，而阿鲁则作为NPC在一旁进行支援。但在本作中，玩家能够在攻关时任意切换自己的操作对象了！当将操作切换为阿鲁时，兄长爱德华则会作为NPC进行支援。与爱德华相比，阿鲁更加擅长武术和豪爽的体术攻击，同时也能够像兄长那样使用炼金术进行合成。



◀虽然阿鲁体型巨大……

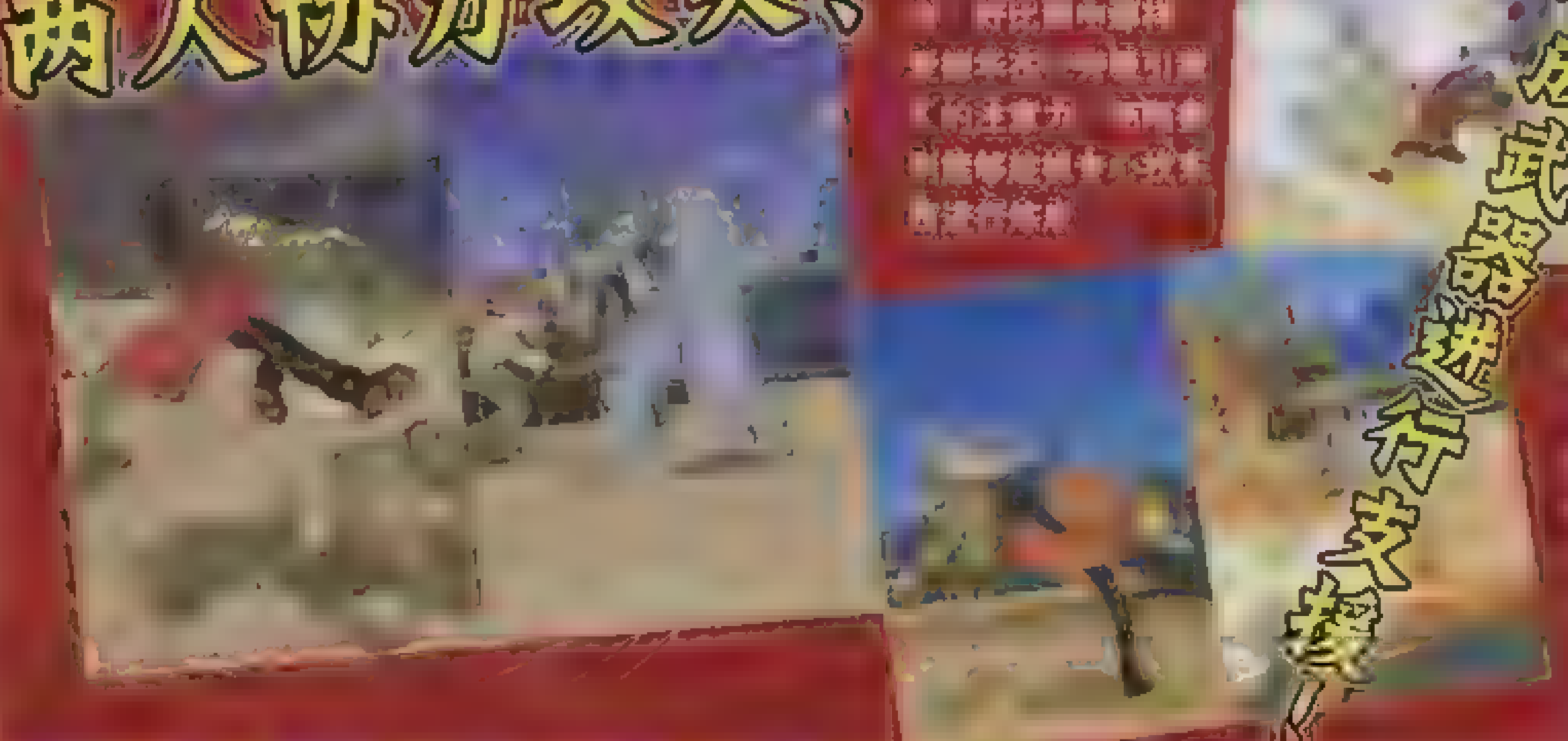


▶与爱德华相同的……

注目！双人同时PLAY！并肩作战！

本作的几大新加要素中，最引人注目的除了能够自由交替控制兄弟二人以外，还有一大——那便是本作能够进行二人同时双打了！在两人协力双打时画面将一分为二，分别显示兄弟二人的当前画面，操作手感与单打时毫无二致。此外，有许多在单打时不能实现的战斗方式和战斗组合，在双打中都能够完美实现。比如说一人发动佯攻，引诱敌人行动，另一人则能趁机给予敌人沉重的打击。各种连续技、合体技相信也能够更加轻易地使用出来！说不定游戏中隐藏有对战模式呢。

两人协力攻关！



▶▼双打最大的优点……

炼成武器进行支援！



待爱德华将敌人击飞之后，阿鲁就能够使用炼成武器进行追加攻击……

为了获得什么就需要付出同等的代价……



索菲·贝尔克曼 Sophie Bergmann

在偶然的机会下与爱德华兄弟结识。虽然是个年仅14岁的少女，但拥有与外表极不相称的坚强不屈的性格，平时总是我行我素。为了埋藏在心底的某个"使命"而展开行动。因此，也时常会与性格相似的爱德华发生冲突。苏菲的左手上刻有一个神秘的印记，有时也会引发奇迹，将陷入危机中的爱德华兄弟拯救出来。



罗密欧·克雷吉中将 Romeo Craigie

巴尔多拉军的司令官，44岁。是个拥有诸多功绩的的老将。虽然凭借实力和功绩有了现在的地位，但野心勃勃的他仍不满足司令官的位子。平日将精力都投入到了军队的锻炼以及技术的开发上。其麾下的维纳斯小队更是巴尔多拉的骄傲。



维纳斯·罗斯玛利亚中校 Venus Rosemaria

巴尔多拉军的独立编成部队——维纳斯小队的女性指挥官，28岁。在交战时总是身穿红色的外衣活跃在战场的最前线，其强大的实力令人望而生畏，由于她那身抢眼的红装，因此也被称为"巴尔多拉的红玫瑰"。



www.plumbook.cn



敌我双方的激战，守护我军阵营的壮绝之战。以及飞舞在战场上的……蛋？没错，您的眼睛没出毛病，就是蛋！第四作《半熟英雄》华丽地登场！

文 邪魔天使





卡托莉王国的第二公主性格似乎好像多多少少看上去有那么一点说不出来（呼，好累）的小问题。这一次为了与姐姐卡托莉内争夺第一女主角的位置而参加了战斗。

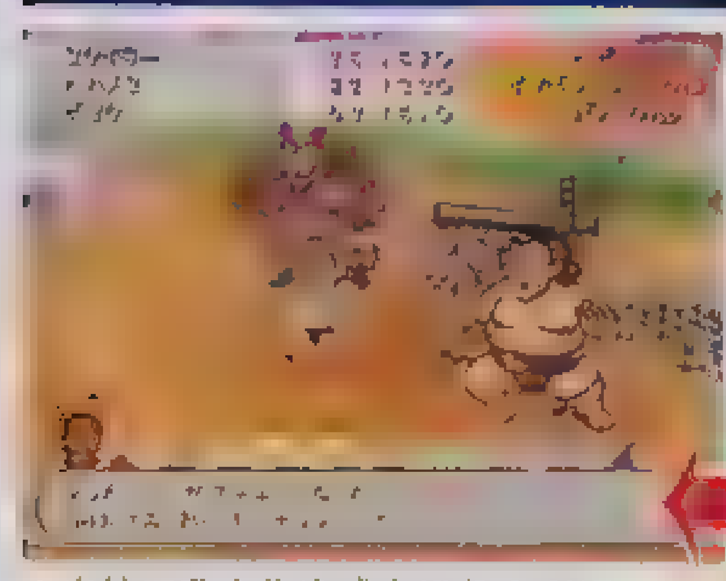
这位看上去有点蠢的家伙就是阿鲁玛之月王国的王子了。一直都很任性的他这一次将踏上人生的坟墓，哦不，是婚礼的舞台了，我们只能祈祷他自求多福吧。

支撑阿鲁玛之月王国的大臣本作中为了保护笨蛋王子，即使是在婚礼上也非常发飚。

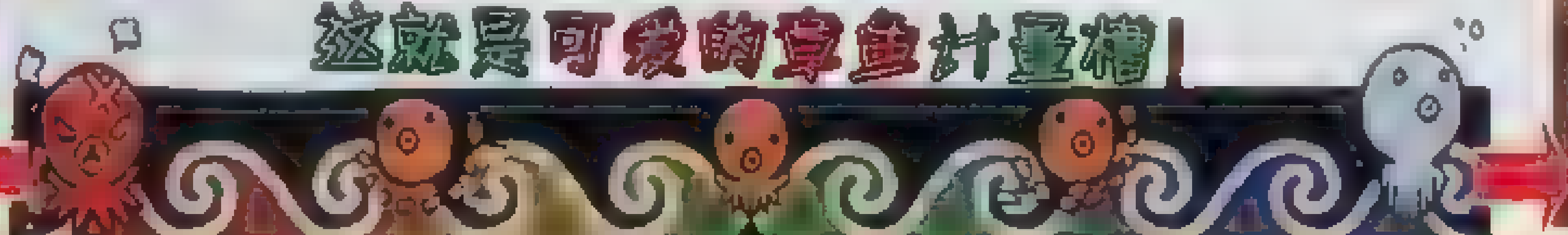
大家应该还记得那蠢蠢的样子以及一脸猥琐的笨蛋王子吧？作为《半熟英雄》超具个性的主人公，这一次他将面目一新（是么？）地出现在我们面前！这次的故事开始于这位阿鲁玛之月的王子与那位无法形容其“没”貌的公主卡托莉内的婚礼。本作号称“比内容丰富更多的是变化”，不知道这一次那位笨蛋王子和“美貌绝伦”的公主会给我们带来一个什么样的故事，不过能肯定一点的就是玩这样的游戏，对你的面部肌肉绝对是一个巨大的挑战。（爆）

半熟英雄 4 七英雄物语	Square Enix/cavia	RPG
PS2 半熟英雄 4 7人の半熟英雄	预定 2005 年 5 月 26	日版
对应周边未定	推荐玩家年龄	全年龄

是愚弄敌人，还是被敌人愚弄呢？把握“章鱼计量槽”的动向，完全掌握战斗！



在战斗中如果持有蛋的将军召唤出蛋兽的话，那么战斗将由连打按键让两军士兵进行混战的方式变为指令输入形式的“蛋兽战斗”模式。当进行蛋兽战斗时，画面下方会出现一根有若干只小章鱼蹦来蹦去的计量槽，这就是可以根据双方的行动让战况发生变化的“章鱼计量槽”了。想知道它有什么用吗？现在马上告诉你。



这就是可爱的章鱼计量槽！



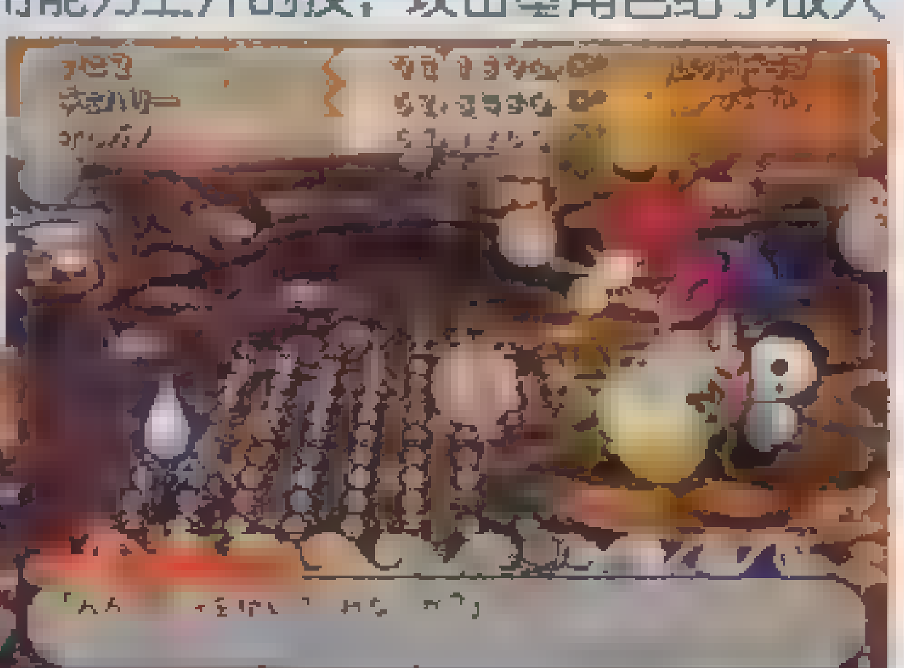
▲当给予敌人伤害或者进行有利于我方的行动时　章鱼就会向左边移动，不过越往左移动敌人可就越来越生气哦。

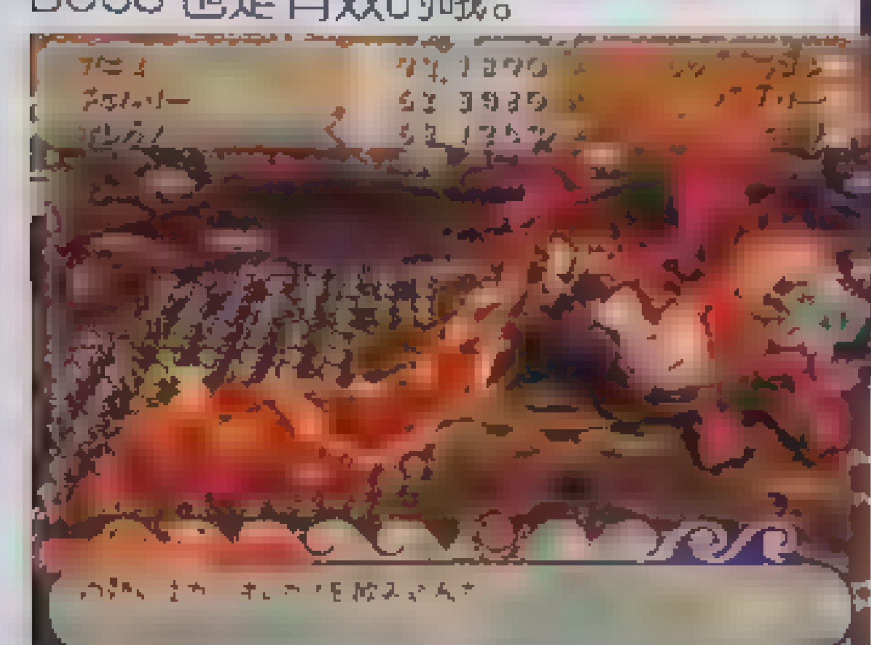
蛋兽战斗开始时，我们可爱的小章鱼会站在计量槽的中央，这只小章鱼会根据敌我双方的行动来左右移动，表达其感情。当它进行左右移动时会产生奖励回合的效果，向左边是敌方，向右边是我方。呵呵，当然是尽量让它向右边移动啦。

▲当我军受到伤害，或者蛋兽实用愚蠢技，也就是出烂招的时候　章鱼就会向右边移动…　敌人也许会呆住也说不定哦。

集中了攻击、支援、搞笑角色的平均型

支援型角色使用能力上升的技，攻击型角色给予敌人强烈的打击，当敌人感到不知所措时再用搞笑角色让它华丽地呆住！这可以称得上完美的连续技啊，而且对BOSS也是有效的哦。





◀▲用龙的火焰攻击之后，敌人会呆在那里，然后用另外的蛋兽进行幽雅的一击，这样完全可以把敌人定在那里！（看，他们头上那颗巨大的汗滴！）

搞笑角色、搞笑角色、搞笑角色的搞笑大作战

使用这样的方法似乎已经与战略无关了，总之一点，那就让敌人完全傻掉！这种方法会让战斗变成完全搞笑的状态，由于攻击力低，大家要有长时间战斗的觉悟。不过这种战术似乎还有点效果，因为敌人都傻掉了，那奖励回合一直都会在我方、大大地有利哦。



▲完全都是由搞笑型蛋兽组成的脱力型队伍，但大家可不要小瞧了这支队伍，它会让敌人战意全无，是非常强的一只队伍哦。



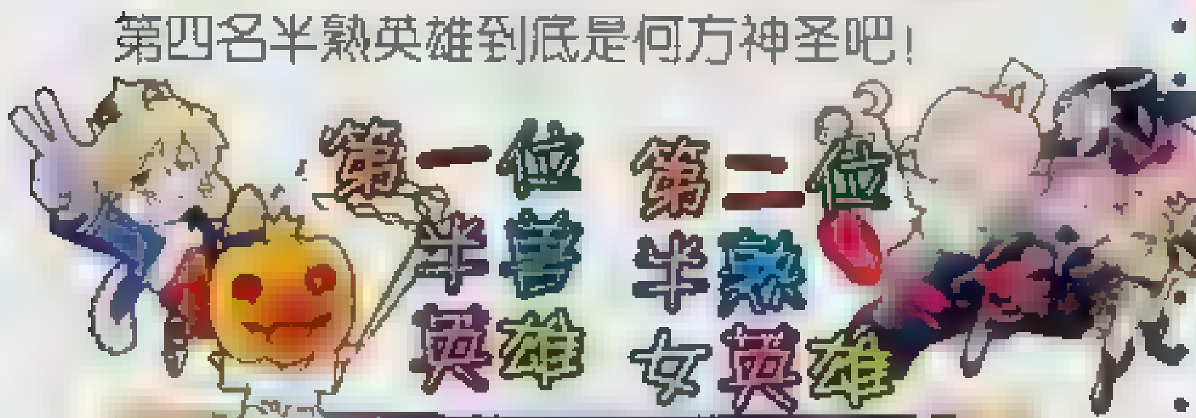
◀不停地让敌人呆住，然后再一点一点磨死他们，反正有利的是我方，不管花多长时间，总会打倒敌人的。呵呵，不要说我们太卑鄙了啊。(^^)

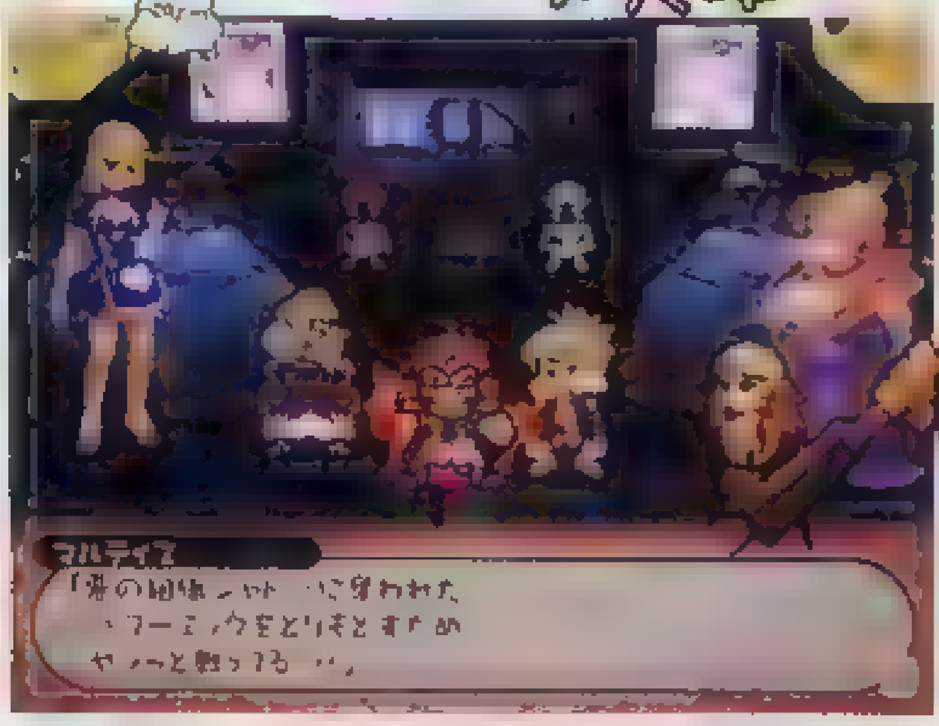
©SQUARE ENIX All Rights Reserved ※以上为开发中画面。

主要角色 英雄

当7位英雄一起将所持的7颗蛋产生共鸣的时候……

副标题中"七英雄物语"当然是指的7名半熟英雄啦，他们生活在不同的星球，持有的蛋不同，召唤出来的蛋兽也不同。据说他们的蛋如果在一起产生共鸣的话，那么就会给全宇宙带来巨大的灾难。因此我们的主人公，第一名半熟英雄，也就是那个笨蛋王子为了拯救宇宙（是么？）毅然站了出来！我们已经知道第一、第二名半熟英雄是谁了，那么这次就让我们来看看第三和第四名半熟英雄到底是何方神圣吧！




▲这些所谓半熟英雄的劣根性绝不在我们的笨蛋王子之下，当然，他们召唤的蛋兽也是朝有个性的。

第三名是半熟英雄！

马尔缇斯·天魔
出生星球：利罗德多

为了打倒企图侵占半熟银河的火之星球利罗德多的邪恶组织——影挺身而出的热血汉。与第一主人公那个笨蛋王子的感情很好。



第四名是半熟女王！

梅尔莉莉
出生星球：阿克艾丽丝

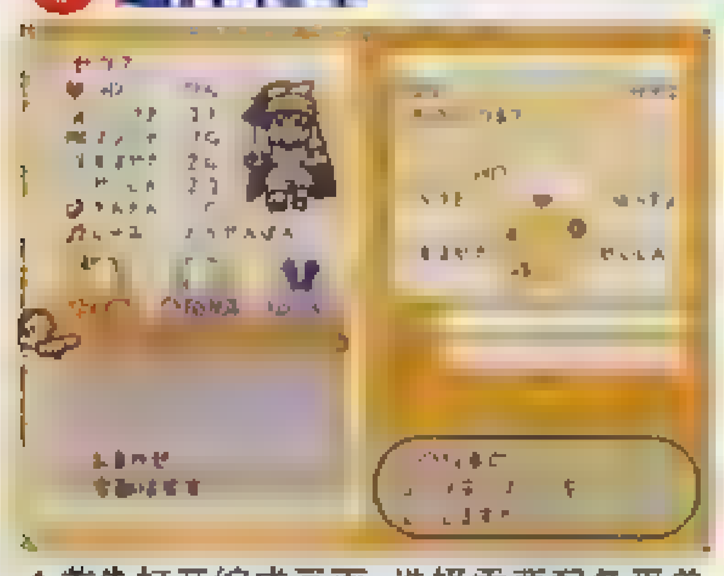
统治半熟银河的水之星球的激萌系眼镜少女……不，女王！她通过她的神秘蛋观察着整个世界，据说可以看到未来将会发生的事情。顺便要说的是，神秘蛋是个女孩子。

英②雄 将爱与蛋兽都灌输到你的蛋里去吧！如果有空蛋的话，那就把你喜欢的蛋兽放进去吧！

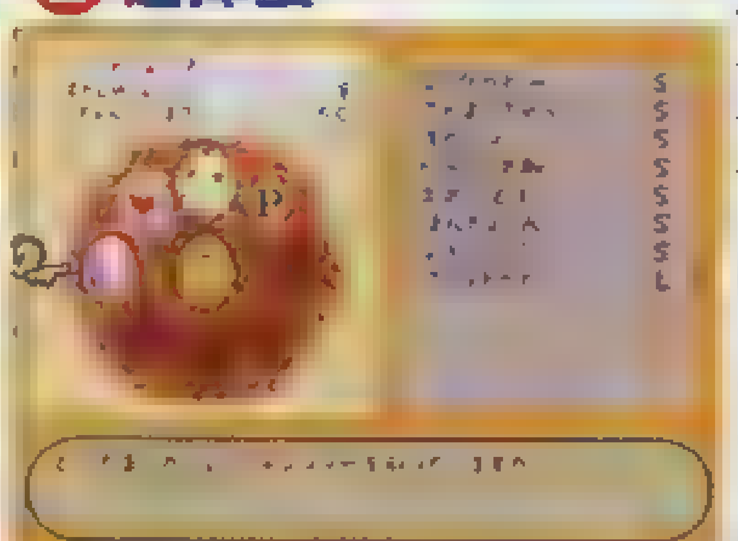
据说只有持有"传说之蛋"的7位英雄才能召唤出蛋兽。这是真的吗？这是真的。不过在其手下的将军里，有的持有空蛋，而这些持有空蛋的将军也是可以使用蛋兽的！

3秒简易空蛋组装法

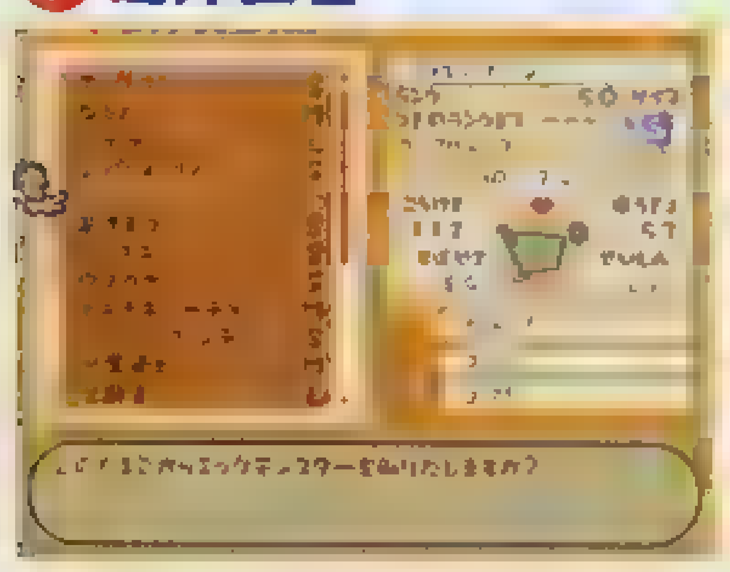
① 选择将军


▲首先打开编成画面，选择需要配备蛋兽的将军。

② 选择蛋


▲全彩蛋、力量蛋，选择你想让将军装备的蛋。

③ 选择蛋兽


▲从选好的蛋中选择一个你喜欢的蛋兽，不过要好好考虑技的性能哦。

④ 选择地点后完成！


▲将蛋兽装入选好的空蛋中，大功告成！

重要 蛋兽的体型大小是有不同规格的

虽然空蛋中可以放入自己喜欢的蛋兽，但其搭载量是有限的，一个空蛋有4个空格可拿来放蛋兽。而蛋兽也有体型大小的区分，按S、M、L的大小，它们分别对应的格数为1、2、3。因此大家在放蛋兽时一定要考虑到其大小，而不能一味地追求强大。



S＋S＋S＋S

这是最大活用4格空格的安放方法，由于搭载的蛋兽数量多，即使被打倒一个，后面还有3个后备。这是以数量取胜的最简便的方法，不过攻击力就……



以数量取胜的类型



M＋S＋S

强力的攻击系蛋兽再配上搞笑、支援或者回复系的蛋兽，可以说是万能型的安放方法，不过这样的安放方式似乎没什么特色……

坚实的类型

L＋S

以超强力的L型蛋兽为中心的安放方式，不过这样一来那个S型是不是成了摆设呢？总之，这属于一次性决定胜负的安放类型，很有赌博的味道哦。



一招决胜负类型

nintendogs ニンテンドッグス

文 阿修罗

任天狗	Nintendo	SLG
NDS Nintendogs	预定2005年4月21日	4800日元

游戏分为《腊肠和朋友们》、《吉娃娃和朋友们》和《柴犬和朋友们》3个版本

去年E3上，当任天堂公布NDS的宣传影像时，一款特别的宠物游戏吸引了不少玩家的眼球。这个游戏就是《任天狗》！这款游戏不仅突破了传统掌机只能用卡通形象或者静止图片来表现宠物的框架，更能够充分利用NDS的触摸屏以及麦克风等功能，来实现传统掌机乃至家用机都很难再现的人与宠物之间的“接触式互动”！





各版本登场宠物狗列表

腊肠和朋友们	柴犬和朋友们	吉娃娃和朋友们
腊肠狗	柴犬	吉娃娃
哈巴狗	喜乐蒂牧羊犬	骑士王
约克夏	贵宾狗	西施犬
迷你史纳莎	威尔士柯基犬	拉布拉多猎狗
德国黑背	迷你笃宾犬	毕尔格猎犬



可爱的狗狗们

啊……热血的阿修罗拿这些可爱的小狗狗真是没办法啊！要不是猫太最近忙着照顾他的罗罗，我一定要把这次前线的任务交给他的！（什么？猫狗不和？路过路过……）

不管怎么说，先让我们来介绍介绍游戏的主角们吧！这次的《任天狗》以宠物狗为主题，总共收录了15种狗狗。以腊肠、吉娃娃和柴犬为主要角色，这15种狗狗被分配到了3个不同的版本中去。虽然刚开始时游戏时玩家只能选择5种狗狗，但是只要和拥有其他版本的玩友通信交换，就能够得到其他种类的狗狗了！



愉快的宠物人生

养宠物时为什么会感到快乐？阿修罗想，莫过于你将精力投入到照顾宠物上去，喂它吃饭、带它散步、给它洗澡……人和宠物之间的感觉有时就像朋友、甚至像父子一般亲密！《任天狗》这款游戏就能够在NDS上为你再现出这样的甜蜜感觉！

这款《任天狗》充分利用了NDS的3D机能，为大家再现出了15种狗狗各自不同的特色。玩家只要买上一款游戏，就能够拥有15只栩栩如生、活灵活现的狗狗了！在以往的宠物游戏中，玩家只要选择一些指令电脑就会自动帮你完成抚摸、洗澡等动作，但是到了《任天狗》中，你必须亲自动手、用触摸笔来完成它们才行！这样一来，玩家的宠物生活就更加逼真了！而玩家更可以通过NDS的麦克风功能，通过声音来和狗狗们交流！高度仿真的A.I.会让狗狗们随着玩家的动作、声音做出相应的举动，实现真正意义上的“互动”！







◀▲游戏里有多种玩具可供狗狗们玩耍，每一种玩具的效果也都是不一样的。

©2005 Nintendo

www.numbook.cn



逆転裁判 蘇る逆転

登场于2001年10月的"《逆转裁判》系列"是GBA平台上为数不多的优秀原创作品之一，它以十分夸张的手法将"法庭战斗"这种全新游戏类型展现给了广大玩家，并在日本和中国国内博得了绝大的人气。如今，这个系列的第一作即将以全新的姿态在新时代掌机NDS上登场，玩家所熟悉的角色们将再次屹立于法庭，上演一场唇枪舌战！

NDS	逆转裁判 新生的逆转	Capcom	AVG

文 邪魔天使

所有操作都将在触摸屏上完成！

NDS与其他掌机最大的不同之处就在于双屏和可触摸，这次NDS版的《新生的逆转》将完全活用这两个功能，带给玩家一个触手可及的逆转世界！

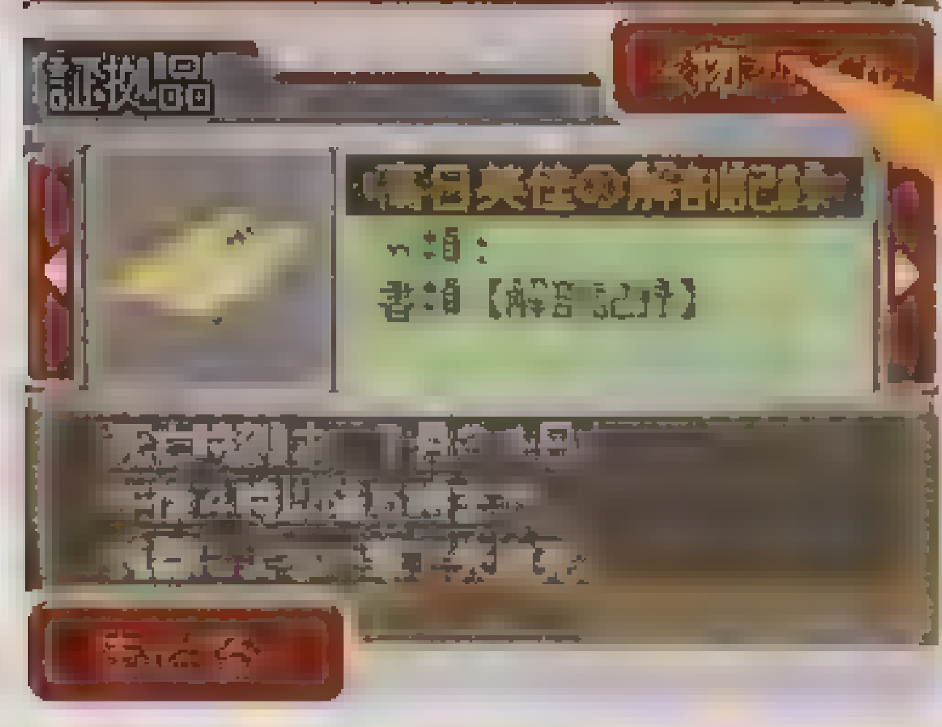


上画面表示角色，推进游戏剧情！

NDS的上画面显示的是游戏中的角色和发生剧情时的画面，与原来的GBA版最大的不同就在于画面上方的指令图标不见了，这使得画面看起来更加简洁。此外，本作在对话时还加入了SKIP机能，已经玩过的章节就可以通过按键来加快对话速度。

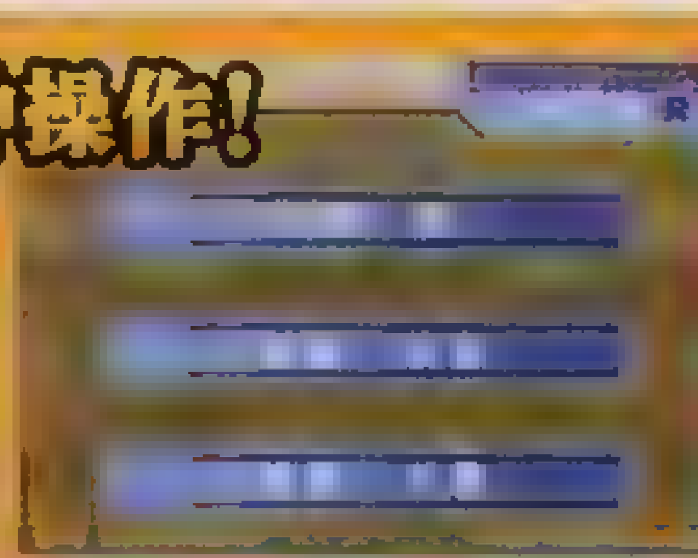


▲上画面主要用来表现故事的进行。



下画面可用触控笔完成各种操作！

法庭记录中的证物和证人档案都在这里非常直观地表示了出来，玩家可以用触控笔来直接操作。原本GBA版画面上方的"询问"和"指正"指令在本作中也移到了下屏幕上。此外，在侦探部分调查场景上的证物时也可以用触控笔直接点击。第5话中还会加入利用麦克风来解谜的全新要素。



▲下屏幕上的选择一目了然。

衔接《逆转裁判》前两作的幻之第5话全新收录！

在《逆转裁判》第一作最后关于葫芦湖杀人事件的案件解决之后，御剑检察官就在成步堂等人面前失去了踪影，只留下一张字条——"检察官御剑怜侍选择了死亡"。御剑失踪的真相在《逆转裁判2》中并未得到说明，这给很多玩家心中留下了不少疑点。这次《新生的逆转》新增加的第5话，将会以系列第一、第二作之间的空白时间为舞台，为玩家讲述这段时间里发生的事情，解开御剑失踪之谜。另外，据Capcom官方表示，本话的剧情将会非常长，绝对不会辜负玩家的期待！

御剑失踪之谜 真相大白！



成步堂 龙一（24岁）



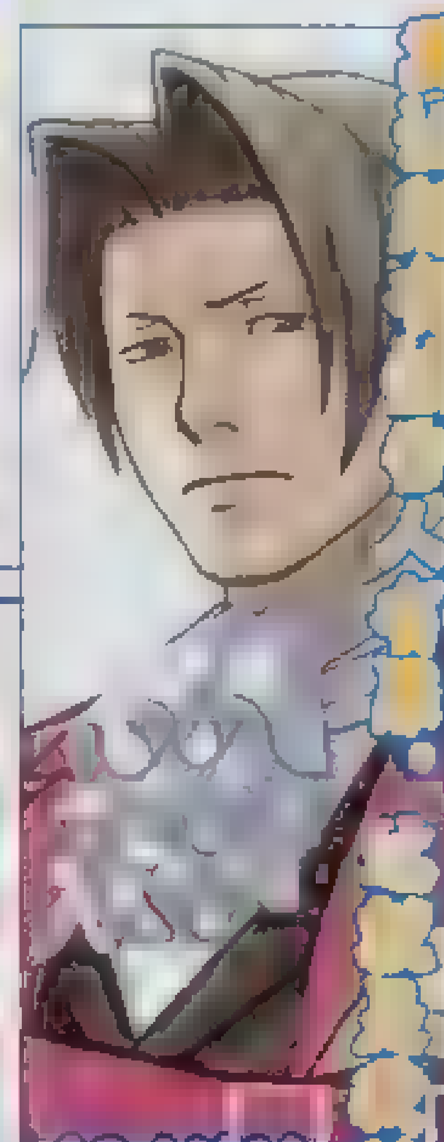
系列一贯的主人公，在本作中刚刚成为辩护律师。

绫里 千寻（27岁）



成步堂龙一的老师，绫里法律事务所的所长，经验老道的"御姐"律师。

御剑 怜侍（24岁）



长相俊美的天才检察官，为了让被告人有罪，经常不择手段。

绫里 真宵（17岁）



千寻的妹妹，仓院流灵媒术的继承者，目前正在修行中。

新角色登场！



宝月 茜（16岁）

以成为科学搜查官为目标的高中女生，长相与绫里真宵别无二致，小挎包中装满了各种化学药品，给人以一种不可思议的感觉。

©CAPCOM CO.,LTD 2001,2005 ALL RIGHTS RESERVED

完全升级！机动战士大集合的系列最新作登场！

SD高达 G世纪DS	Bandai	S·RPG
NDS　SDガンダム G GENERATION DS	预定2005年5月	日版

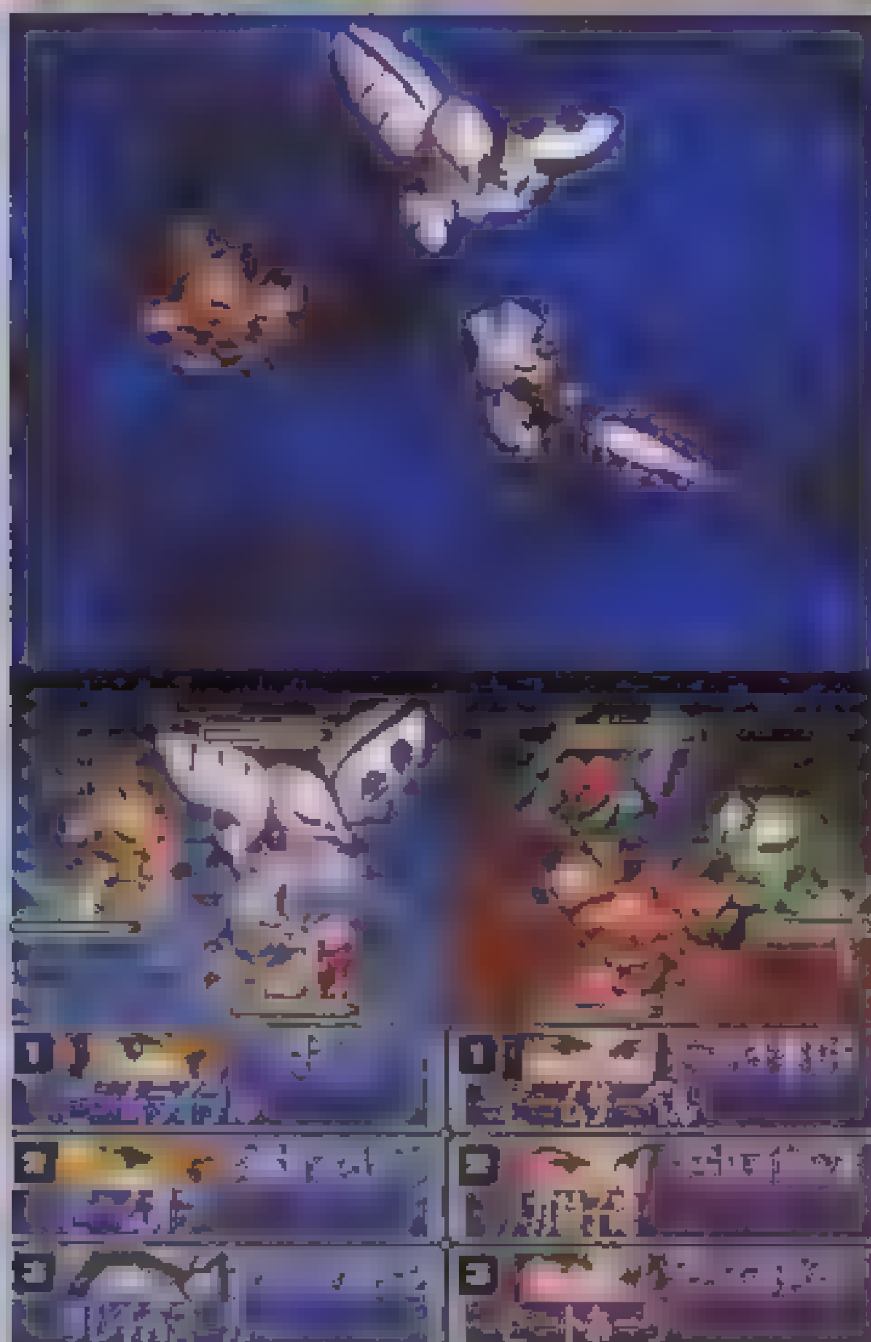
文 阿修罗

有人喜欢玩《机战》，因为里面有高达。如果读者您也有这样的想法，阿修罗就要给您提个建议：您不如试一试《G世纪》这个系列，因为里面"只有"高达！自从这个系列出现以来，它就以同时具备《基连的野望》式的战略性以及《机战》式的战术性而受到玩家的好评，而涵盖了几乎所有高达作品的参战阵容以及MS们可爱的SD造型也让高达FANS对其爱不释手！如今，在GBA版前作的基础上全面强化了的NDS最新作终于要和大家见面了！

登场作品一览

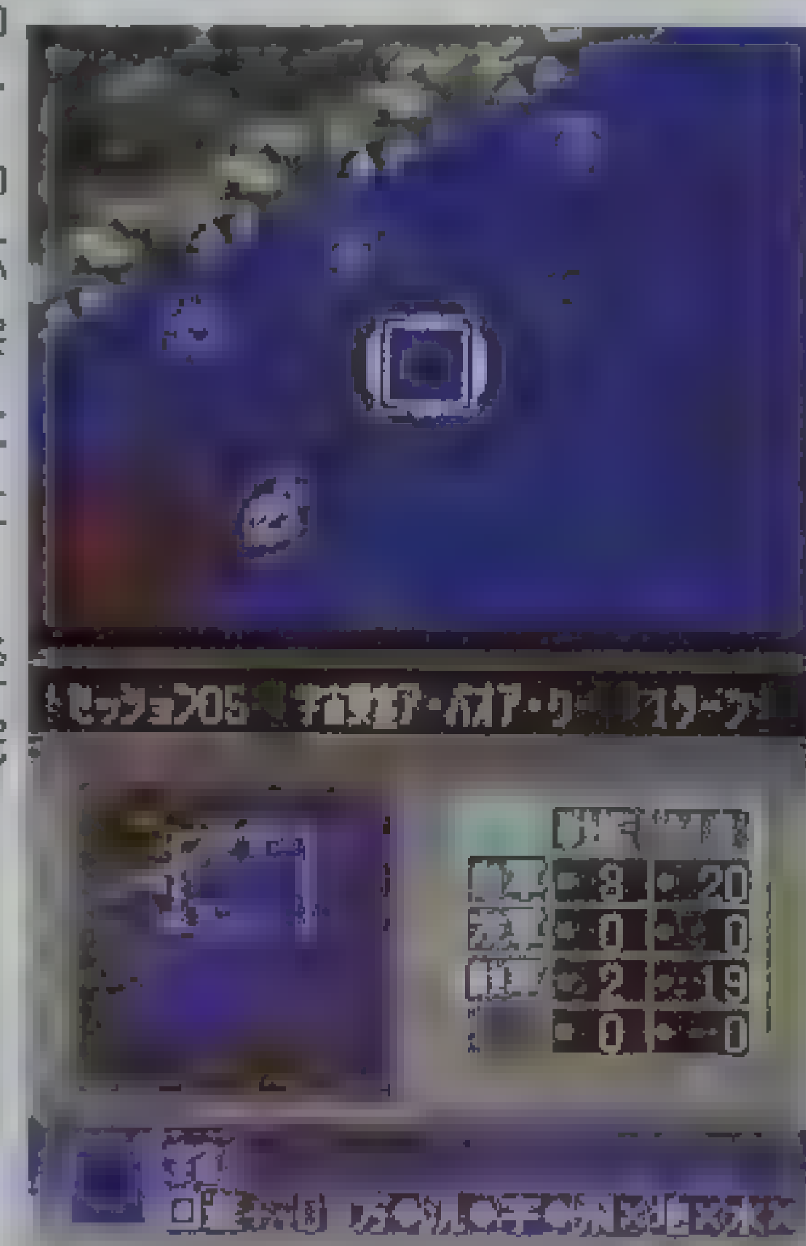
★TV版	★游戏版
机动战士高达	机动战士高达 基连的野望
机动战士Z高达	★漫画版
机动战士高达ZZ	机动战士 海盗高达
机动战士V高达	★其他类
机动武斗传G高达	MSV
新机动战记高达W	ZMSV
机动新世纪高达X	高达前哨战
∀高达	
机动战士高达SEED	
[illegible]	
机动战士高达0080 口袋中的战争	
机动战士高达0083 星屑的记忆	
新机动战记高达W 无尽的华尔兹	
机动战士高达 第08MS小队	
[illegible]	
机动战士高达 逆袭的夏亚	
机动战士高达 F91	

NDS版特色



▲上屏幕是战斗画面，而下屏幕则会显示战斗中的各种数据。

NDS的双屏以及触摸屏功能在SLG游戏中是最容易发挥出来的。两个屏幕可以分别显示游戏画面以及各种情报，省去了反复开关各种菜单窗口的环节。而触摸屏在一定程度上达到了PC上鼠标的功能，玩家只需要轻轻一点就能完成很多动作。

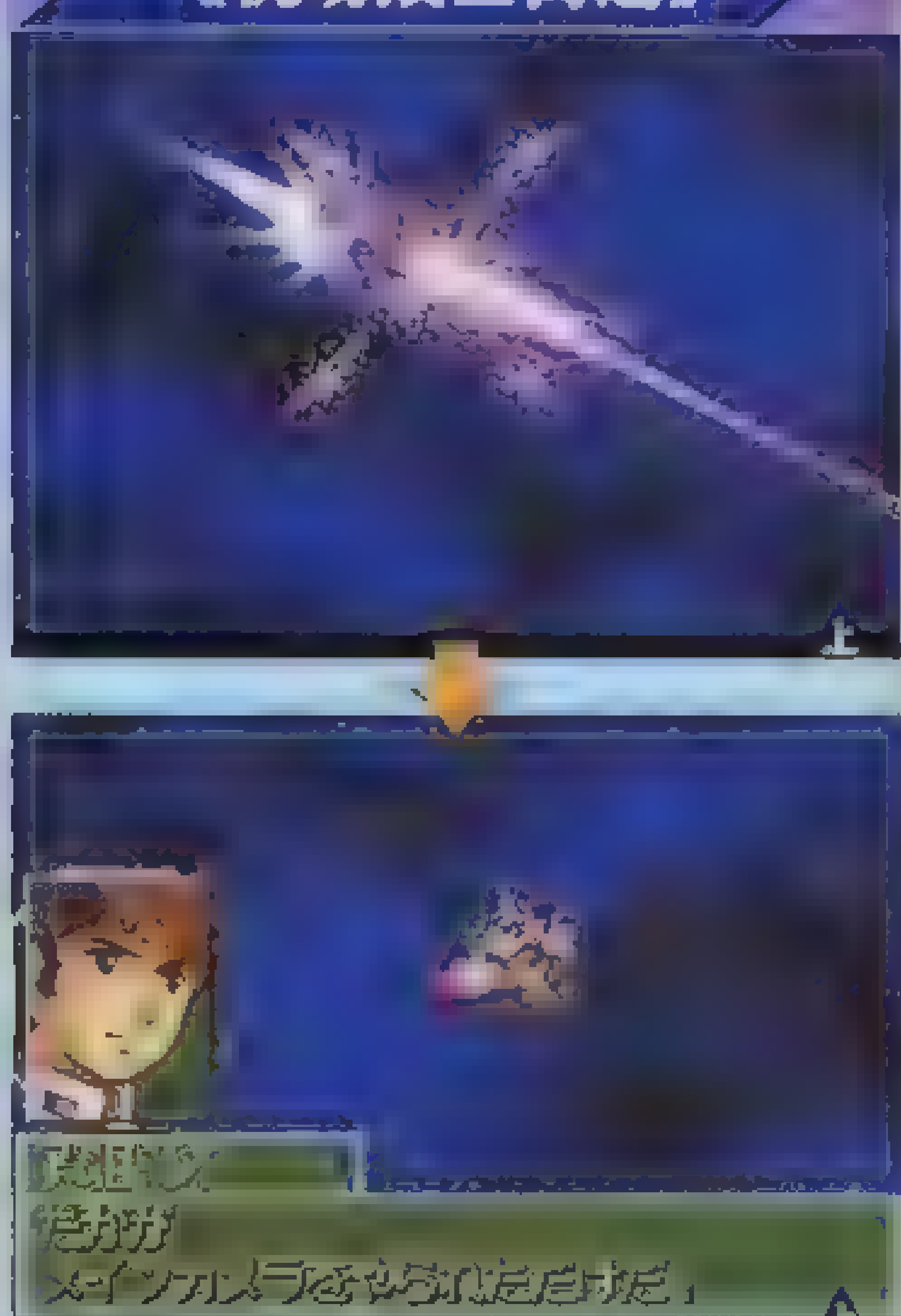


▶用触摸笔点击下屏幕的全体地图，瞬间就能将视野移动到想要观察的地方去了！

EVENT 新旧高达大乱斗

和《机战》一样，《G世纪》的故事也属于大杂烩、大乱斗的类型。不同之处在于，《G世纪》纯粹是将各部高达作品的剧情串联在一起的！从开创了机器人动画新时代的宇宙世纪初代高达开始，到《G》、《W》和《SEED》这样拥有超高人气的商业化作品，整个《高达》系列经过了26年的发展历史，可以用博大精深来形容其内涵！各个时代的高达走到一起，众多的角色将会产生什么样的联系呢？包括原作中的经典场面和游戏原创的"If情节"在内，本作中的特殊事件将达到1000以上，总容量是GBA版前作的1.5倍！

《机动战士高达》



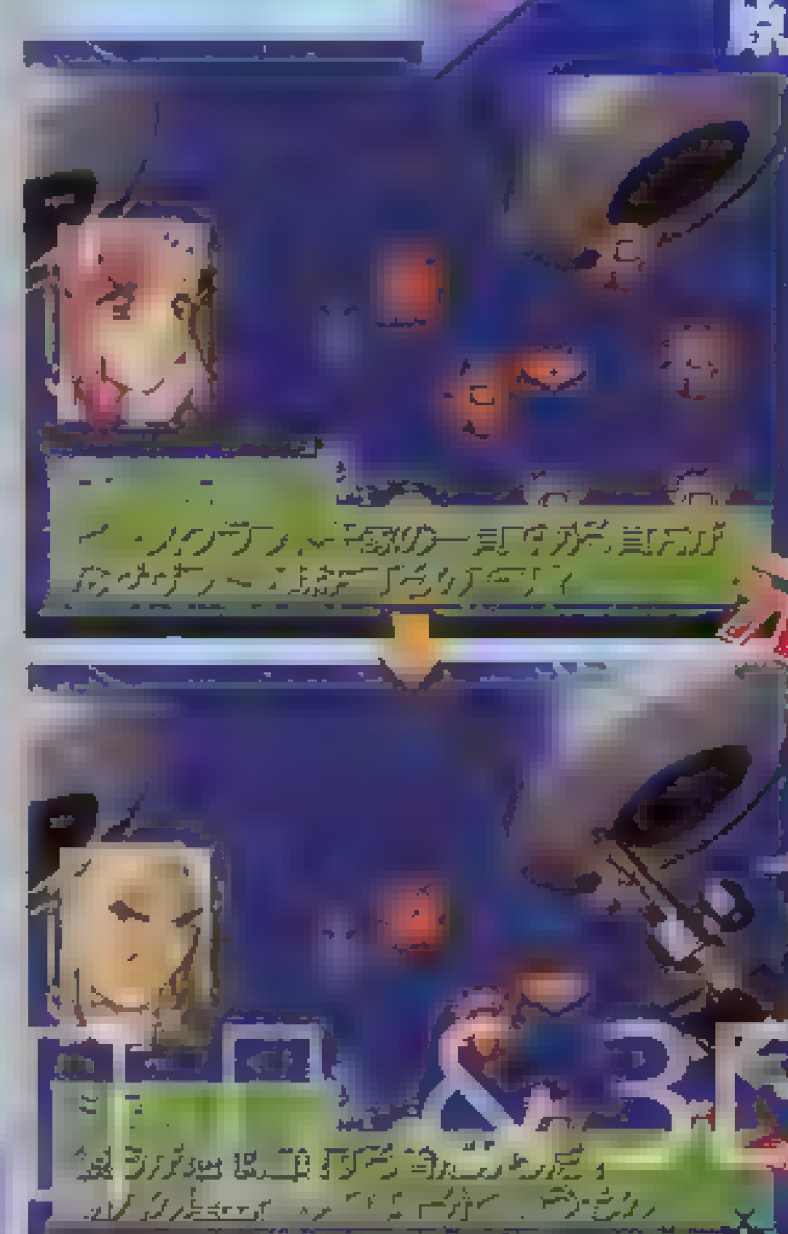
▲阿姆罗和夏亚的宿命之战，失去了头部主监视器和一只手臂的高达向天打出一发光束来福枪正中夏亚的吉翁号！这一枪被称为"Last Shooting"！

《机动武斗传G高达》



▼多蒙和玲以肉身使出东方不败流的最强最终奥义"石破·LOVE·LOVE·天惊拳"一举战胜了恶魔高达！这就是武侠风的《机动武斗传》！

原创剧情



◀"公主"对王子，来自卫星殖民地和地球的却分别为另外一方而战。战争的双方都有着自己所坚持的"正义"，这是大多数高达作品所要反映的一个主题。



TGFC & 3DM & MV
www.plumbook.cn

©BANDAI 2005

SYSTEM 继承自系列传统的多种系统再度成为游戏的核心！

小队行动

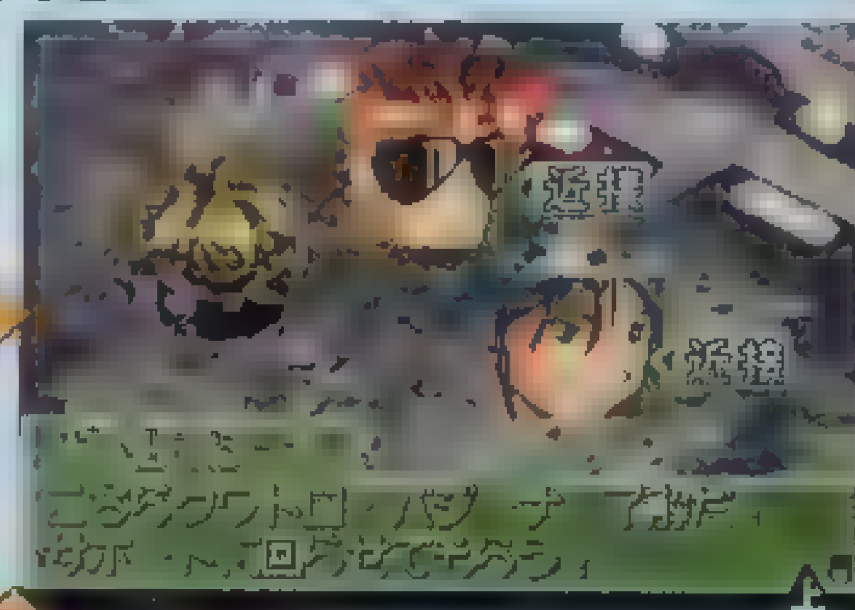
虽然最近几作《G世纪》的风格越来越接近《机战》，但是它还是拥有不少《机战》所没有的、战略和战术方面的特殊系统。其中很重要的一个系统就是“小队行动(STACK)”。在《G世纪》中，每台机体都是一个独立的战斗单位。但是在战斗中，玩家却可以让3台不同的机体组成一个小队来行动，这就是“STACK”。

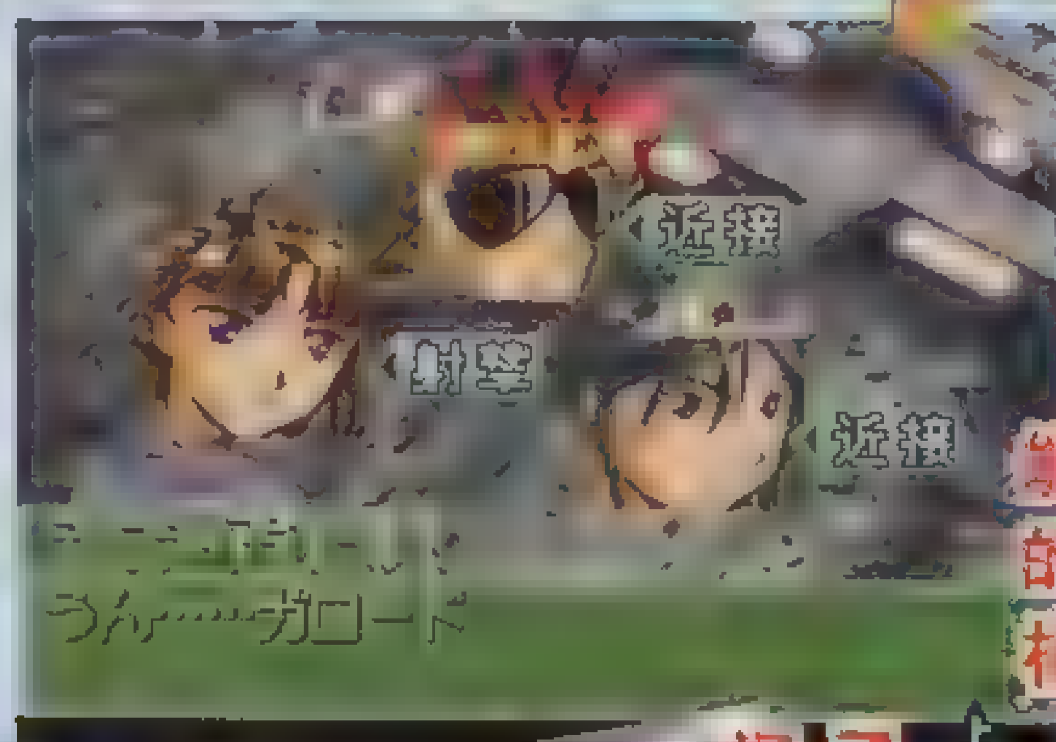


▲小队成员并没有任何限制，玩家可以随意组合。

组成小队行动虽然会令总的行动单位数下降，但是以小队形式出现的作战单位其战斗能力会比普通的单机单位要强上很多。小队行动制除了可以集中3台机体的战斗力以外，还可以通过消耗机师的技能力（Skill Point，记作“SP”）使出对敌方小队全体进攻的特殊攻击！特殊攻击对于小队的成员有一定要求，因此在组队前一定要仔细考量队员之间的相性才行啊！这一点对于熟悉原作的玩家来说应该不是什么大问题。



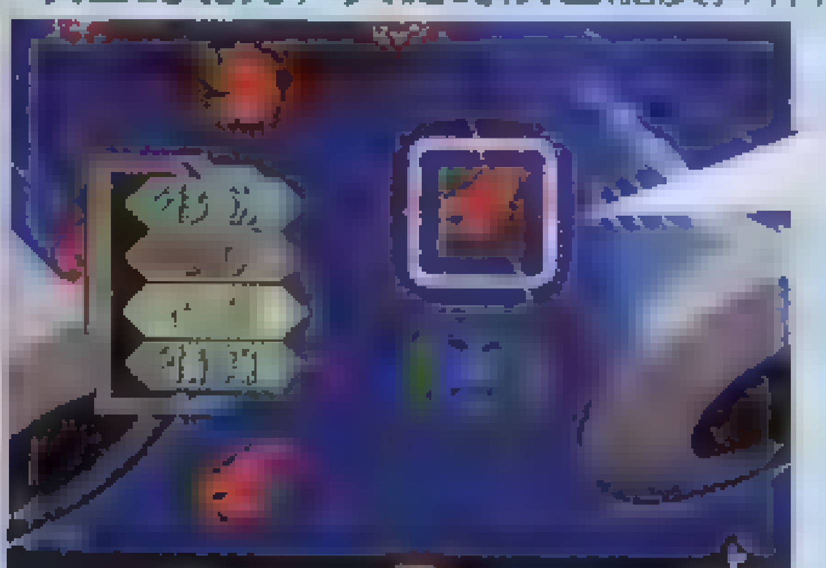




◀▲在战斗前小队成员之间发生了特殊对话，从而各个机体按照特定顺序展开了特殊攻击。来自《高达X》的卡洛德和蒂珐，以及《Z高达》的科瓦特罗也可发动这样的攻击，可见特殊攻击只要求部分队员存在特殊关系即可。

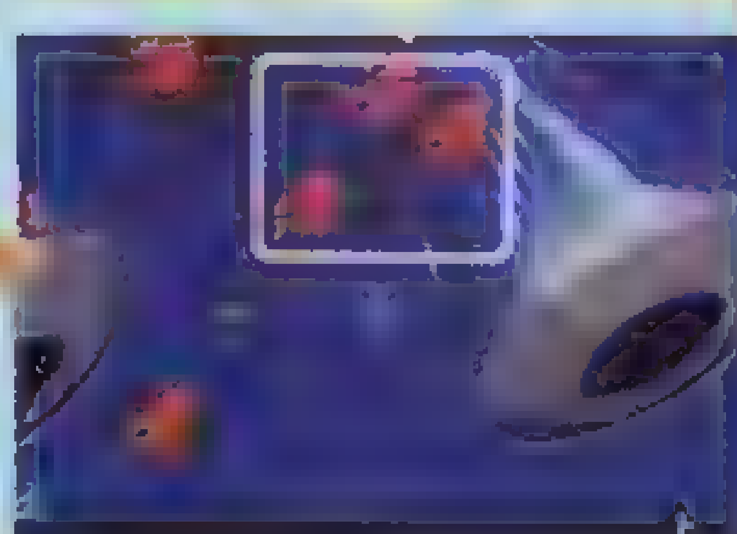
能够攻击敌方小队全体的特殊攻击在游戏中是相当实用的招式！

虽然己方组成小队可以令战力集中、战斗效率提升，但是敌人的军团也会采用同样的战术。对于敌人的小队，只要使用战舰“间接攻击”就可以令其阵型强制解散。虽然这样的攻击无法直接对敌人的机体造成伤害，不过没有了小队的支援，敌人单机的反击效率就会大大降低，从而也有利于我方组织进一步的战术。除去战舰以外，部分MS也有间接攻击的能力，关键时候也能发挥作用哦！

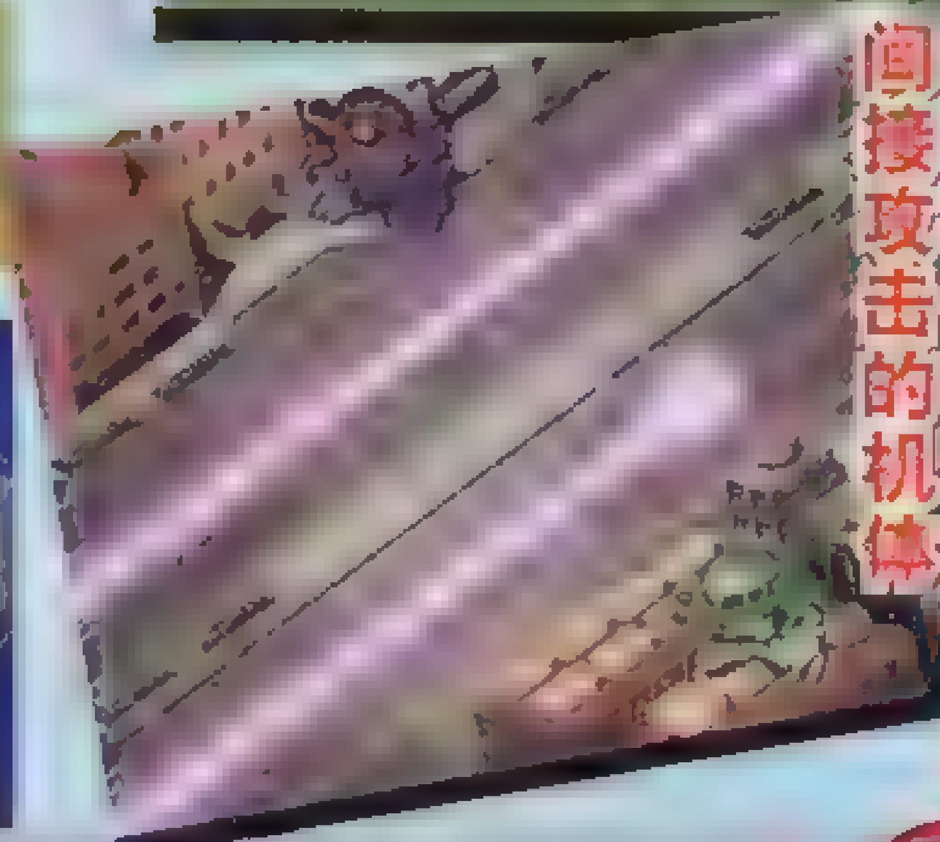


单位图标左上角的数字“3”代表这个单位中一共有三台机体，组成小队行动。





用战舰的主炮进行攻击以后，该小队的机体就分散到不同的地点去了。





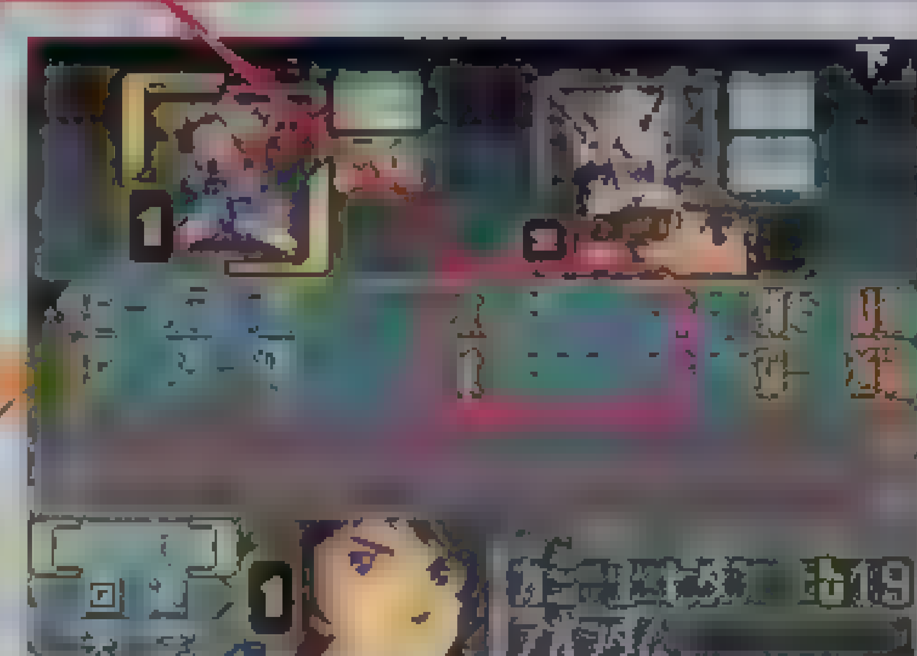
MS当中也有可以使用间接攻击的机体

个性指令

个性指令（ID COMMAND）是从WS版开始加入的全新系统，其基本的用法和效果与《机战》中的精神指令比较接近。不过个性指令最大的特色就在于这些指令实际上是对原作中角色的经典台词的一种再现。每名机师都有数种不同的个性指令，这些指令对应的台词在原作中分别代表角色在不同情况下的精神状态，在游戏中则反映到对于机体作战能力的各种影响上。

攻击力



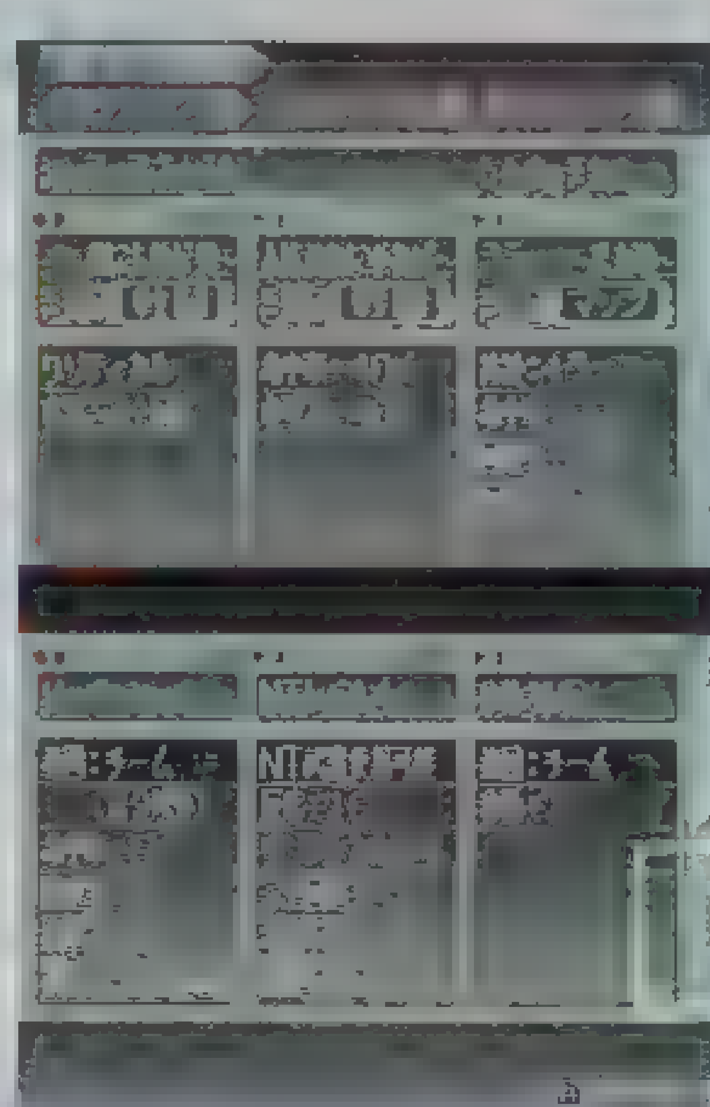


▲卡缪发动了个性指令，Z高达的攻击力有了显著的提升！





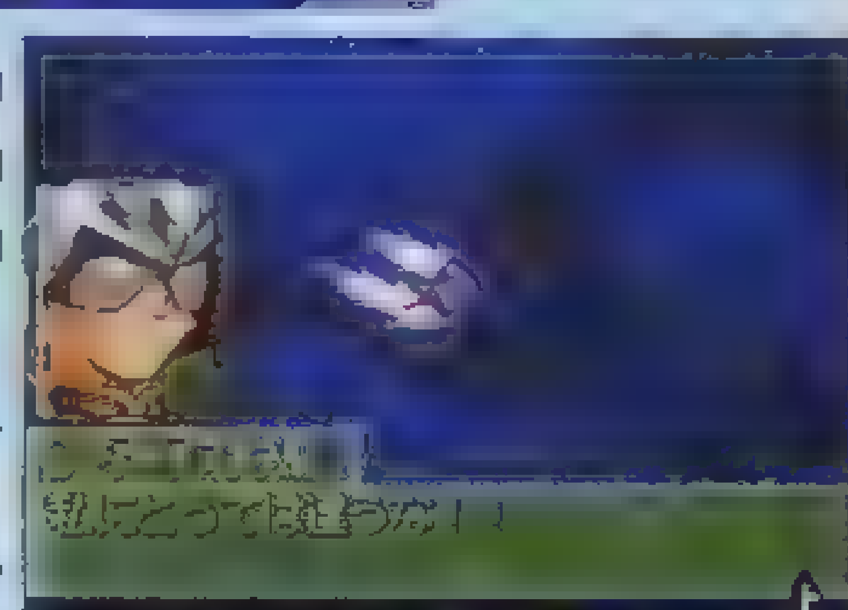
全员明镜止水 能力完全上升



◀有的个性指令效果是对小队全员的，只要满足了条件就可以看到很多超越了作品界限的神奇情景。

个别能力

与消耗SP以换来暂时效果的个性指令相对的是，本作在机师的能力中增加了能够始终发挥效果的个别能力（ID ABILITY）这个项目。这种个别能力包括了令角色可以使用NT武器的NT等级、令小队队员提升能力的领导能力以及令小队移动上升等多种效果。因此，有着出色的个别能力的机师在战斗中将会始终拥有这样的优势，从而会变得更加活跃。



▲即使MS只剩下了一个脑袋，夏亚还是夏亚，就是那么强！

www.plumbook.cn

Golden 黄金眼 Eye

最新发售游戏的权威评价

栏目主持：GOUKI ×3 ×2

《WE8LE》掀起了编辑部内足球游戏网络对战的高潮，网战这个要素对于“《WE》系列”来说是个划时代的进步，这里也推荐有条件的玩家联网体验一番。《战神》是一款非常有特色的美式动作游戏。《武藏传II》没有预期中的那样优秀，但画面确实无可挑剔。GBA版的《真·三国无双》玩法特殊，但保留了系列精髓，值得一试。

战神



画面 音效 系统

演出效果 ●●●●●●●●●●

GOUKI

这实在是太酷了，单单只是第一关的设计就足以让人对制作者的创造力佩服得五体投地，到了第二关，完全已经被游戏彻底征服了！画面音乐大气磅礴，敌人以及武器、技能的设定也非常丰富，完成度很高。游戏相当之暴力血腥，但砍杀怪物并不会感到恶心，而是让人有一种咬牙切齿的痛快感！

星夜

当初做这款游戏的前线时，就对其高水准画面印象深刻，实际游戏果然也没有令人失望。壮阔的画面、彭湃的音乐、超强的操作爽快感、合理的谜题设计，《战神》可以说是近期美版游戏中最让人惊喜的一款。游戏长度适中，有不少隐藏要素，甚至还有几段隐藏的制作花絮，游戏过程中可谓惊喜不断。

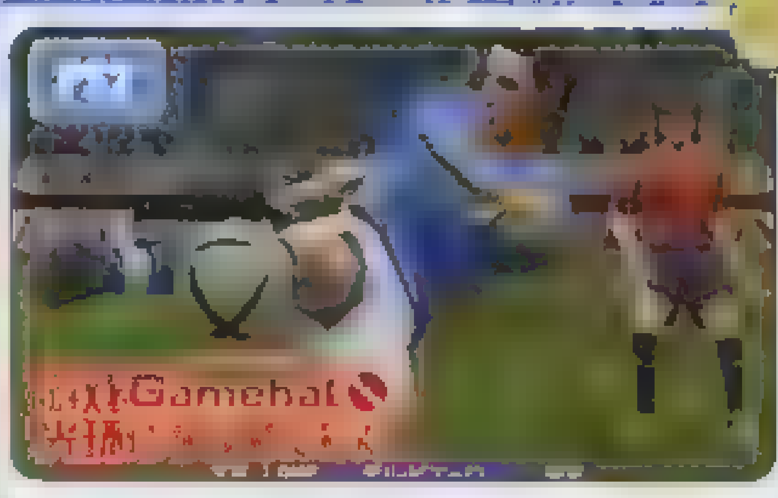
多边形

令人眼前一亮的美式动作游戏！画面真的好漂亮，虽然因为这个引起了一些丢祯，但整体效果还是相当震撼的。战神的动作也很酷，完全就是那种压倒一切的感觉！惟一一点缺憾就是手中的武器还稍微欠缺一点君临天下的霸气（笑）。不过游戏的血腥程度实在是太过头了，也算一个不是缺点的缺点。

DVD-ROM■SCEA■GOD OF WAR■ACT■2005年3月22日■1人■无对应周边■453KB

总分 28

世界足球胜利十一人8 网络对战版



画面 音效 系统

进化步伐 ●●●●●●●●

阿迪

吊射的轨道修正使得其在游戏中的表现更贴近于真实足球，而在普通单刀中采用得最为广泛的推射地滚球则回复到了相应的水准，希望不会再次出现矫枉过正的情况。射门方面更值得一提的是力槽过半的25米开外的远射，作为突袭的手段也得到了相应的加强。总体来说，本作对于射门的处理令人满意。

GOUKI

比赛节奏较前作放慢些许，球员传接球的动作速率也慢下来了，但增加了许多细致的小动作，对于恶意铲球有了保护动作，总体感觉更加细腻真实。网战对于整个系列来说绝对是划时代的，虽然有延时的现象出现，不过双方网络情况良好时那优异的表现的确令人非常感动，与异国玩家交流的感觉好极了。

卡伦

比起前作来，本作的节奏稍微放慢了一些，因此掌握好节奏就成了玩家首先需要适应的问题。普通射门的成功率大大增加，而挑射则正好反之，这也令前作中“万射皆挑射”的情况不复存在。新增的顺球转身动作很实用，L1+△的准确程度也有所提升，不过在网战方面，目前网络延迟还是有些问题的。

DVD-ROM■Konami■ワールドサッカーウイニングイレブン8 ライヴウエアエヴォリューション■SPG■2005年3月24日■1-8人■对应PS2网络套件、多重对战连接器■1297KB

总分 28

荒野兵器4



画面 音效 系统

流畅感 ●●●●●●●●●○

邪魔天使

一款非常有诚意的游戏，系统的各方面都非常体贴，解开封印后随时开关遇敌的设定更是值得称道。游戏的画面相当精制，特别是城镇，设计得相当细致精美。战斗方面战场由7个六边形组成，这让游戏的战略性大大增加。迷宫中解谜的方式很有新意，动作要素的加入让解谜很有挑战性。

纱迦

和系列以往的作品比起来，游戏的变化相当大，进步也相当明显。特别是画面，有明显提升，遗憾的是在大地图上探索的乐趣被剥夺了。加入动作要素的冒险成分和类似战棋游戏的战斗成分都相当令人满意，单凭这两点便可以拿高分了。另外游戏中体贴玩家的设定比比皆是，衷心地向制作人致敬！

沙罗

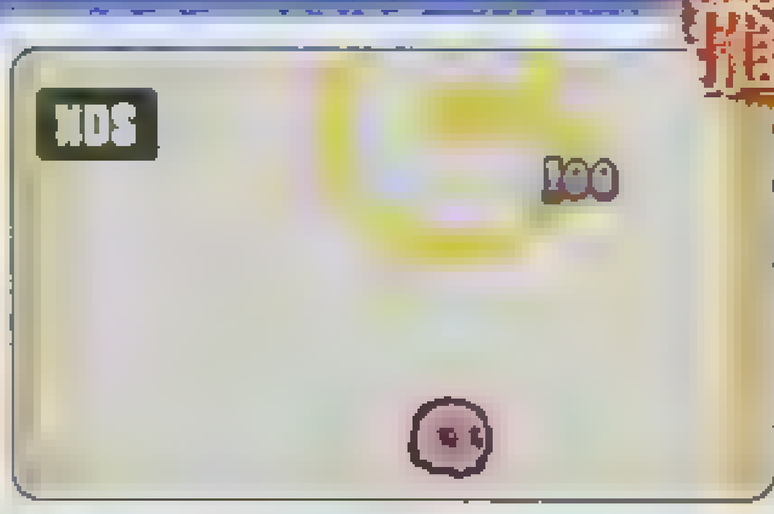
虽然游戏的系统与前几作相比有了极大的改变，但却变得更加有趣更加容易上手。游戏加强了动作要素，这也使玩家在平常移动时也会觉得十分刺激。此外，本作依然保留了系列一贯的迷宫解谜设定，这也弥补了通常RPG游戏的一些不足。不过辅助角色升级较慢是个小缺陷。

DVD-ROM■SCEJ■ワイルドアームズ ザ フォースデトネイター■RPG■2005年3月24日■1～2人■无对应周边■27KB

总分 27

一笔吃豆

热血推荐



画面 音效 系统

创意 ●●●●●●●●●○

胜负师

虽然游戏的画面和音乐都比较简陋，但游戏的创意的确是一流。随手一画就能一个吃豆人动起来，很奇妙，而且到后期还能画弓箭、炸弹等，并不是那么单调。而游戏中的关卡设计也比较巧妙，很多机关需要玩家开动脑筋，眼明手快，几个BOSS的设计也可圈可点，游戏挑战性很高。

多边形

一款充分展现了NDS触摸屏魔力的游戏，这是在其他主机上绝对不会出现的强作！游戏一开始可能还让人不知所措，知道玩法之后就合不上嘴了，看着自己笔下那个奇形怪状的吃豆人在屏幕上跑来跑去，还真是让人忍俊不禁。游戏关卡的设计十分巧妙，不充分发挥想象力是很难通过考验的，特别是第二本书的难度简直令人发狂。

卡伦

FC的经典游戏吃豆人能够进化成这个样子十分令人意外。游戏讲述了吃豆人和会变出幽灵的魔法墨水战斗的故事。游戏方法和NDS的机能配合得十分完美，要利用触控笔画出吃豆人来吃掉各种幽灵。而随着游戏的进行还会获得箭和炸弹的能力，玩家要画出它们来破解机关，协助吃豆人。

卡带■Namco■[illegible]■ACT■2005年3月10日■1人■无对应周边■自带记忆功能

总分 26

- 忍者神龟大乱斗/TMNT Mutant Melee/XBOX+NGC/FTG 总分 16
- 超级猴子球 豪华版/Super Monkey Ball Deluxe/PS2+NGC+Xbox/ACT 总分 22
- NANA/PS2/AVG 总分 21
- ONE PIECE [illegible] RUSH/ONE PIECE [illegible] RUSH/PS2+NGC/FTG 总分 22

光明力量NEO

热血推荐



画面 音效 系统

爽快感 ●●●●●●●●●○

沙罗

极富《暗黑破坏神》风格的A·RPG新作，世界观和种族设定依然与前几作相同。游戏中收录了数量众多的过场动画，制作态度令人称赞。虽然收集武器是本作的一大特征，但到了游戏中后期，迷宫过大、敌人数量过多，并且敌人能力的强弱跨越性太大，这些方面的平衡性不佳多少有些令人遗憾。

SOUL

相当有创新意识而且各方面都制作精良的作品，可以说是一款换上了日式RPG世界观的美式A·RPG，有许多独到设定，比如方便的魔法及道具选择系统。最令人叫绝的是与无数敌人战斗的爽快感，这是前所未有的游戏体验。但遗憾的是，敌人有些过多过强，而且也有所得武器、装备过于庞杂的问题。

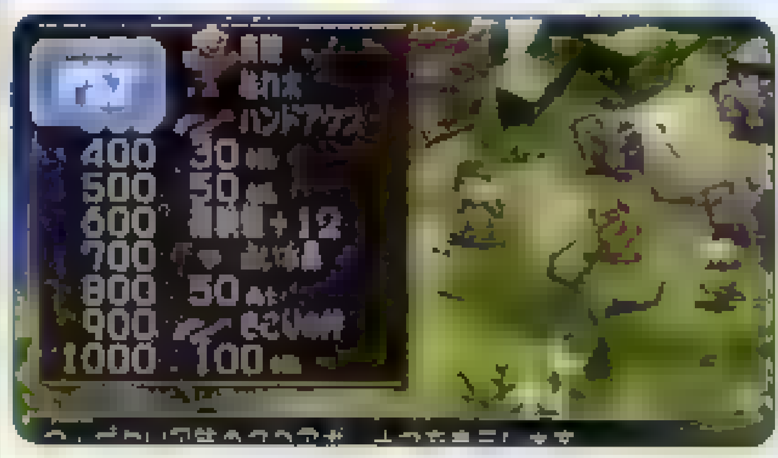
邪魔天使

一款类似于《暗黑破坏神》的游戏，迷宫探索、收集武器等要素是该游戏的亮点，特别是武器收集方面，更是达到了让人乐此不疲的地步，找到一套好装备相当具有成就感。游戏的打击感和重量感都做得不错，而在动作上也做得比较细致。不过本作在用色上略显鲜艳，玩久了会觉得很刺眼。

DVD-ROM■SEGA■シャイニングフォース ネオ■A·RPG■2005年3月26日■1人■无对应周边■128KB

总分 24

幻域战记



画面 音效 系统

故事爽快度 ●●●●●●●●●○

猫太

这次的战斗系统综合了前两作的特色，变得更有趣味性。玩家在战斗时除了要以一般S·RPG的思维去考虑作战方针外，还要根据高度、基地的保护等其他另类的要素思考，所以本作的总体难度有所提高。在基地中同样拥有超自由的成长方式。虽然游戏的画面依然逊色，但绝不影响游戏乐趣。

邪魔天使

所有东西都能当成攻击手段，这是该系列最大的特色。高等级、高伤害让人看上去相当刺激，战场上有陷阱让战斗更具紧张感。游戏的自由度很高，内容也很丰富。育成要素是本作的亮点，但育成的角色几乎都是自创的，让人的感情投入略显不足。另外，战场上角色挤在一起时很难分清谁是谁。

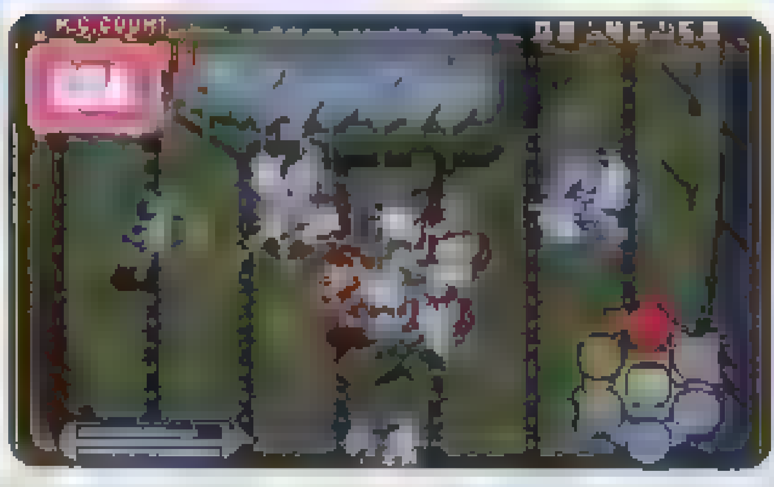
沙罗

可以培养众多富有个性的角色是本作的一大特色。不过这些角色都成了魔王的"炮灰"，多少令人有些失望。由于与前几作相比，本作并没有加入更多的新要素，因此在创新方面没有可圈可点之处。但是，能够在战场上配置各种建筑物，如战车等等，这些要素都令游戏的乐趣倍增。

CD-ROM■日本一Software■ファントム キングダム■S·RPG■2005年3月17日■1人■无对应周边■299KB

总分 23

真·三国无双ADVANCE



画面 音效 系统

爽快感 ●●●●●●●●○

纱迦

玩法与过去作品完全不同，不过确实保留了部分精髓。武器收集系统令人入迷，重要性丝毫不亚于同系列的作品。利用两个按键就能打出赏心悦目的连击，初学者也能乐在其中，不过到了后期很容易演变成枯燥的按键作业。遗憾的是SLG式的移动方式扼杀了流畅度，而CPU的思考时间也太长了。

邪魔天使

一款很有新意的游戏，点移动的移动方式很有SLG的味道。战斗时虽然只能同屏显示6人，但良好的手感还是能体现系列的爽快感。本作的收集要素同家用机版一样丰富，要收集齐还是要花一定时间的。最值得称道的是该游戏还有语音，而且都是由原声优配的，击败敌将后的话连PSP版都没有哦。

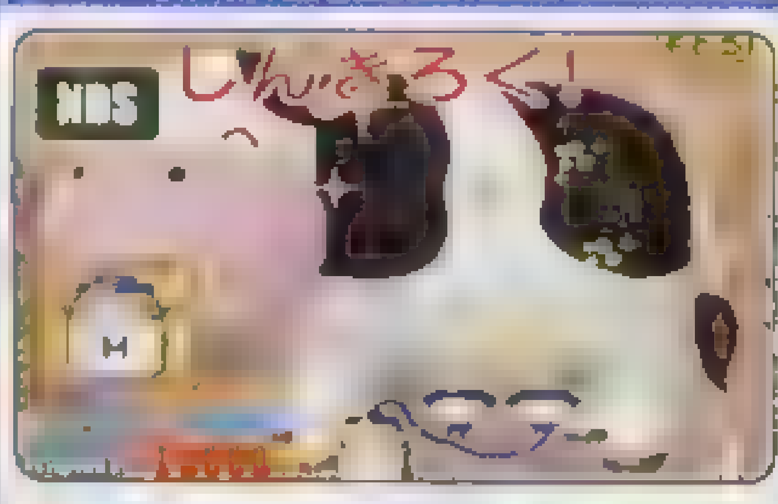
阿修罗

作为一款事先并不被编辑部内众"无双饭"看好的二流作品，本作的表现可谓相当不错。虽然画面音效等都无法与PSP版相比，但原作"一骑当千"的精髓却很好地保留了下来。因为GBA卡带容量和机能的限制，游戏的系统做了很大调整，武将数量也大幅削减，不过收集武器倒也颇有味道。

卡带（128M）■Koei■真·三国无双ADVANCE■ACT■2005年3月24日■1人■无对应周边■自带记忆功能

总分 23

牧场物语 精灵驿站



画面 音效 系统

游戏耐玩度 ●●●●●●●●●○

星夜

本作继承了"《牧场物语》系列"的一贯特色，依旧以发展牧场为主。游戏中共有101个小精灵，它们会随着玩家的表现而逐渐回到牧场，十分贴合副标题。虽然画面和前作相比并没有太大的改变，但是道具的数量十分丰富，强调收集。同时女友的数量也是系列之最，使得游戏十分耐玩。

纱迦

借精灵之力来开拓土地，还要注重与NPC相处，种种乐趣相得益彰，让这款游戏玩起来十分充实。用触摸屏来照顾动物的设定很有趣，能让玩家更好地投入感情。双屏的功能中规中矩，玩起来确实比以前要方便很多。但游戏画面看上去与GBA相差无几，人设也大致相同，给人一种偷懒的感觉。

阿修罗

从画面等外在要素来看，本作只能算是GBA版的加强版。不过双屏的特点让玩家在查阅数据时变得更加轻松。触摸屏的引入增加了一些的新的玩法，不过因为无法做到完全用它操作，所以游戏起来会觉得有点麻烦。不过相信对于FANS来说，能够亲手替奶牛挤奶、洗澡已经是很大的进步了！

卡片■MMV■牧场物语 コロボックルステーション■SLG■2005年3月17日■1人■无对应周边■自带记忆功能

总分 22

Spikeout Battle Street



画面 音效 系统

街头乱斗感 ●●●●●●●○○○

多边形

作为一款数年前的街机游戏，对它的要求就不能太苛刻，我们可以无视主角怪异的跑步方式，我们也可以忍受奇怪的打击感，但是作为一款动作清版过关游戏，请不要跑一段路就读盘好么？游戏最大的乐趣在于多人联机，不过单机分屏游戏就没什么意义了，世嘉的游戏向来十分"硬派"，本作也是如此。

星夜

事隔7年，SEGA街机名作《SPIKEOUT》终于在Xbox上复活了。操作手感出色，连续技爽快，完美再现当年街机版的精髓。从打击的力度感和连击的招式上依稀可以看到《VR战士》的影子。通过联机多人协力闯关也使游戏乐趣倍增。但不可变换视点的设定颇为不便。

GOUKI

对于Xbox来说，完全移植本作只是基本要求，画面方面100%的移植度其实是理所当然的。游戏最有趣的就是蓄力系统，由此创造的一系列连续技让人很有痛快感。两台Xbox通过简单的网线连接就能够联机合作，与朋友一起很容易就能享受到街机厅合作的快感，支持同屏4人乱斗也让人心动。

DVD-ROM■Sega/Amusement Vision■Spikeout Battle Street■ACT■2005年3月19日■多人在线■对应Xbox Live■带记忆

总分 22

捉猴啦 P!/サルゲッチュP!/PSP/ACT 总分 22

铁凤凰/Iron Phoenix/Xbox/ACT 总分 20

烈火战车/Twisted Metal: Head-On/PSP/RAC 总分 23

[illegible]/PS2/A[illegible] 总分 21

武藏传II



画面 音效 系统

剧情空洞度 ●●●●●●●●○○

猫太

采用了漫画渲染的新3D技术后，的确让游戏的风格变得十分特别，配合上高清晰度的片头动画后更让人觉得是一部漫画游戏。游戏镜头的拉近让武藏打击敌人时更有迫力。最有趣的技能学习系统同样成为了游戏的核心部分。可惜游戏的剧情似乎没有相关的连接点，让人感觉十分空洞。

SOUL

画面方面的表现相当优秀，但为此也付出了一定代价——画面时有拖慢等现象发生。新的特技学习系统可以几乎从每一种敌人身上学到特技，而且特技可以永久保留，相当过瘾，但却有大量特技不够实用的问题。总的来说还是一款很值得一玩的作品，但如果要和超优秀的前作相比，就会逊色很多。

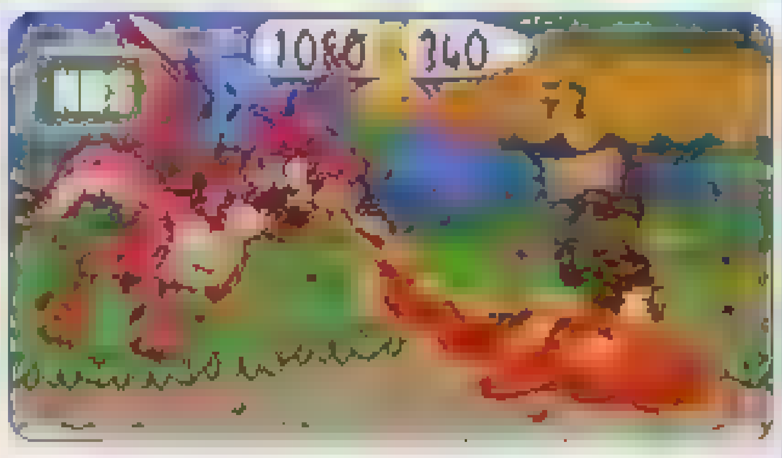
多边形

从敌人处学到的特技可以永久保留这一点是本作最大的改变之一，收集所有特技也因此成为乐趣之一。游戏虽然偶有视角问题，但充分利用右摇杆转动视角可以基本解决问题。英文配音水准比较一般，降低了些投入感，但毕竟是《武藏传》续作，继承了前作的许多要素本身就已经让游戏很有趣了。

DVD-ROM■Square Enix■Musashi Samurai Legend■A·RPG■2005年3月15日■1人■无对应周边■601KB

总分 22

蛋兽英雄



画面 音效 系统

爆笑度 ●●●●●●●●●○

阿修罗

作为系列第一款RPG，本作实际上只是去掉了原来的SLG要素，并把整体流程改为了RPG式的结构。战斗方式和PS2版十分相似，不过难度很低。游戏最大的卖点就是其搞笑的部分，包括角色之间的对话和蛋兽的招式，令人忍俊不禁。游戏在移动和战斗时操作方式完全不同，十分麻烦。

邪魔天使

一款让人感觉轻松的游戏，游戏中到处都有搞笑的要素。利用触摸屏进行战斗很有快感，而各个蛋兽的演出也会让你忍俊不禁。游戏中蛋兽的类型相当丰富，不过当中有很多只是恶搞并没有太大用途，在刚得到这些蛋兽的时候往往会因为这个原因深受其害。另外，PS2版的猥琐召唤兽被完全再现了哦！

卡伦

虽然在战斗方式上活用了NDS的触控笔，不过本作的核心依然是在蛋兽方面，而且系列中的基本要素也是一样不少。在剧本方面，本作依然是延续了系列一贯的恶搞不断的传统，不过这也容易引起两极化的评价，但对于FANS来说，只有这样才是真正的《蛋兽英雄》啊。

卡片■Square Enix■Egg Monster Hero■RPG■2005年3月24日■1人■无对应周边■自带记忆功能

总分 22

激情赛车



画面 音效 系统

激情飞驰感 ●●●●●●●○○○

多边形

本作在发售之前被Konami宣传为要干掉《GT4》的赛车游戏，可惜的是，这种实力只是"看起来"而已，一旦进入到游戏，就完全不是那回事了。作为一个赛车游戏，最重要的驾驶感没有做到让人很舒服，操作的手感很硬，不过在画面上还算是十分抢眼，算是一款不过不失的作品。

GOUKI

拉力赛的赛道是本作的最大亮点，虽然赛道不是开放式的，但的确给人不同于其他同类游戏的视觉效果，雨天的表现也非常有特色，音乐也配合得恰到好处。车体的表现中规中矩，驾驶时车的重量感觉做得有些过了头，不太好控制。THUSA模式比较有新意，很多规则都是第一次接触，新意不断。

SOUL

追求"真实赛车感"的"GT LIKE"游戏，所收录的车也有200辆以上。但比较尴尬的是，游戏既达不到"GT"那样的真实度，也达不到一些刻意追求爽快感的赛车游戏那样的爽快感。在奖励方面采用的是轮盘系统，虽然会有惊奇，但也可能造成很大的失望，经过艰苦比赛后几乎一无所获的感觉的确不好。

DVD-ROM■Konami■Enthusia Professional Racing■RAC■2005年3月17日■1～2人■对应GT Force(Pro)■133KB

总分 21

斗鱼



画面 音效 系统

人物动感 ●●●●●●●●○○

邪魔天使

标榜着全部动作都是用动作捕捉来制作的游戏，其结果就是动作缓慢，毫无爽快感。游戏的打击感略微不足，最明显的就是轻攻击，可以说完全没打击感。游戏的系统并不是很复杂，在人设方面本作显然不如同社的《GGXX》，毫无个性的角色让人在玩的时候丝毫没有动力。

纱迦

平心而论，游戏画面的流畅度、精细度不错，但与同厂的"《GGXX》系列"比起来就差得太多了，人设也不讨人喜欢。游戏系统简单明了，只要做到攻击或防卫的动作，就能令对应的能量槽增涨。不过必杀技的演出效果不好，看上去非常古怪。可以使用二代的新角色是一大卖点，但其他原创要素太少。

沙罗

画面秉承了《GGXX》的2D风格，可以称得上是2D格斗中最强画面的游戏之一。与其他系统复杂的格斗游戏相比，本作操作简单容易上手。人物造型设计比较奇特，给人一种新鲜感。虽然连击十分爽快，对战时速度感也堪称一流，但一旦被对手打中时，要从连击中脱离反而会变得十分困难。

DVD-ROM■Sammy■サ・ランブルフィッシュ■FTG■2005年3月17日■1～2人■无对应周边■97KB

总分 19

龙珠Z 传说



画面 音效 系统

龙珠怀旧感 ●●●●●●●●●○

多边形

次时代机种上的第一款清版过关型的"《龙珠》系列"游戏，游戏的故事情节完全按照原著，在读盘画面中采用了播放原著动画片的形式，故事情节从拉迪兹抵达地球一直到悟饭战胜沙鲁。游戏的打击感很硬，隐藏要素也十分缺乏，整体流程也偏短，只能说是一款为"龙珠迷"准备的游戏。

阿修罗

作为Xbox上第一款《龙珠》，本作倒也值得一玩。因为游戏类型与之前家用机版的FTG不同，所以在总体容量上显得比较大。游戏中经常出现的超远视角给玩家造成了很多不便，而角色的动作也不够流畅。不过完全再现出很多经典招式这点倒是值得肯定的。另外，动画回放式读盘十分强。

阿迪

本作是"《龙珠》系列"所谓的集大成之作，虽然拥有现成的剧本和优秀的人气，但是本作的系统让人无法满意。对战时的视角调整不利于观察与对手的位置距离，而且在难度设置上的差距也十分之大。本作的主要问题出在对战的距离感的把握上，广阔的战场无法对应自由迅速的移动，那么就会给人造成一种乏力感。

DVD-ROM■Atari/Avalanche Software■Dragon Ball Z Sagas■ACT■2005年3月22日■1～2人■无对应周边■8[illegible]KB■另有Xbox版[illegible]

总分 19

梦幻之星 世代：2/[illegible]2/PS2/RPG 总分 21

杀手安云/あずみ/PS2/ACT 总分 18

翼神 GIGAWING 世代/翼神ギガウィングジェネレーションズ/PS2/STG 总分 21?

黄金眼评分 **24** 热血推荐

重生传说

文 卡伦

◆游戏时间：超过70个小时

从抛弃了众多传统要素这一点来看的话，制作人很希望《重生传说》能成为系列名副其实的"重生之作"。但可惜的是，这却是一次并不成功的重生……

PS2◆DVD－ROM◆Namco◆RPG◆2004年12月16日◆1～4人◆无对应周边◆6800日元◆日版



没有斗技场、不能控制同伴发出特技、在商店里买不到苹果果冻、没有时空的交替或不同的世界、没有猫人之里……

这些"《传说》系列"传统的要素竟然都在《重生传说》里消失无踪，正如其名，我们看到的，确实是一个"重生"的《传说》。但可惜的是，本作的"重生"并未能取得成功，如果从整个系列的角度来看的话，《重生传说》的水准只能列入中游行列，这对于之前雄心万丈的Namco以及制作人吉积信来说，也算是个不大不小的打击吧。

饱受争议的战斗系统

虽然说《仙乐传说》的战斗系统名义上也是多线型，但其实战斗依然是在一条线上进展的，实质上与系列以往的作品并无多少差异，而到了《重生》里，制作人终于下定决心将战斗系统进行了更改，不过，三线的战斗系统（简单来说，就是指敌我双方可以在上中下3条线上进行自由移动）却成了本作最受争议之处。

战士在前方防御敌人攻击，魔法师及召唤士躲在后方咏唱魔法，在《重生》之前，这可以说是"《传说》系列"最基本的战术。但在本作里，由于改成了三线，因此敌人大可以轻轻松松地绕过你直接攻击后方角色，这在某种程度上也令本作的后方型角色作用有所削弱。而更加令人不爽的就是，如果遭到那种攻击频率极快的敌人夹攻的话，对方给你来个几十连击都是很常见的事情。三线的战斗系统无疑令本作的战略性得以增加，与之相对的，便是导致游戏的爽快度有所下降。当初的《宿命传说2》的SP系统虽然受到了不少人的诟病，但只要你完全掌握了游戏的系统（尤其是SP分享）后便可以进行一场畅快淋漓的战斗，而《重生》的三线战斗则是在本质上限制了游戏的连贯性，尤其是对于《传说》这种讲究战斗流畅度及爽快感的游戏来说，这个问题就显得尤为严重了。最新公布的《神话传说》又一次改为了单线型的战斗系统，大概也是因为这个问题所致吧。

除此之外，《重生传说》战斗系统的其他方面还算是比较令人满意的，普通攻击→特技→奥义的战斗方式处理得恰到好处；而没有回复魔法这一点虽然在游戏发售前曾令人有所忧虑，但只要掌握了系统后玩家就会发现其战略性之所在；另外，料理作用的大幅度加强也是个让人满意的设定。不过本作中的秘奥义却是名副其实的鸡肋，除了那传说中的元素八段派生技外，其他的几招无论从华丽程度还是实用程度上来说都非常一般；而圣兽竟然不是类似于精灵/晶灵等可召唤的存在，这也是非常让人失望的一点。

以种族问题为焦点的剧情

一直以来，"《传说》系列"的剧情都是建立在"两者的冲突"这个大框架上。《幻想传说》、《仙乐传说》和《永恒传说》中是两个世界的此消彼涨；《宿命传说》中是地上人和天上人的历史残留问题；《宿命传说2》中是两位圣女对"幸福的世界"的认知差异。而在《重生传说》的故事刚开始策划编写的时候，负责剧本的小组提出的多个创意都遭到了否决，这令他们苦恼不已，甚至一度产生了"下个创意再被否决的话干脆就辞职算了"这样的想法。就在这时，"《传说》之父"吉积信的一句话确定了本作的主题。

"不如来搞一次民族纷争问题吧。"

他如此说道。

而这，也恰好与负责《重生传说》主要剧本的自由作家平松正树的想法不谋而合。

平松十分喜欢南斯拉夫这个国家，并前去过好几次。他曾亲身经历过那种民族纷争的问题，也明白南斯拉夫已经因为纷争而导致分裂，现在正处于民族对立的状态。但他还是非常希望人们都能够和睦相处，所以才会将此种题材放在游戏中，并通过游戏中的主人公们将他的意向表达出来。正因如此，兽人才会被创造出来，并在游戏中成为了与人类相对立的存在。

不过可惜的是，从最终的效果来看的话，平松先生对"种族矛盾"这一题材的利用并不能算是很成功，简单来说，就是略微肤浅了一点。由于兽人族是受到尤利斯（生命怨念的结合体）的思念的影响才会产生对人类的怨恨，因此这就使得他们的思想表现得非常极端，而人类一方也是一样，除了主人公一行外，我们在游戏中所遇到的所有人几乎都是如此。冲突构成剧情，但过于极端、毫无变化的冲突却只会造成游戏剧情的苍白无力，而维格等人的那些话语也是给人一种强烈的说教感觉。不可否认，克莱尔在贝尔萨斯广场上的那次演讲绝对可以被称为是"《传说》系列"中最经典的场面之一，但这一幕的出色之处实际上在于镜头的处理切换以及气氛的渲染，如果你能听懂对话的话，就会了解到那段演讲词的感染力实际上也只是平平而已。

不过，以上的话语并不意味着《重生》的剧情一无是处。实际上，本作最出彩的地方恰恰是在人物心理的刻画方面，尤其是维格在得知克莱尔与阿卡缇交换身体时的情感波动更是处理得绝佳。而安妮对于兽人的看法的转变、希露妲对于自己半人血统的由自卑到自豪、以及玛奥在接受试炼时的那段穿梭于几个时空的镜头切换，这些也都是本作颇为值得称道的情节，但像这种能够给人留下很深印象的剧情，在《重生》中实在是太少了一点……

虽然说"《传说》系列"一向便不以剧情见长，但《仙乐》的成功却给了FANS以希望，可惜的是，《重生》的剧情又一次回到了系列一贯的普通水准上，这才是令人最失望的地方。

在本文完成时，"《传说》系列"的最新作——《神话传说》已经公布了一个多月了，而且Namco也已注册了至少三个与《传说》有关的游戏名。从目前的情报来看的话，除了人设实在是有些令人难以接受之外，《神话传说》的其他方面都值得玩家们对其抱有十二分的期待。

究竟是传说再临？还是涅磐重生？请闭上眼睛，静心等待吧。







©いのまたむつみ ©2004 NAMCO LTD.

游戏综艺SHOW之

真实的谎言
——愚人节骗术面面观

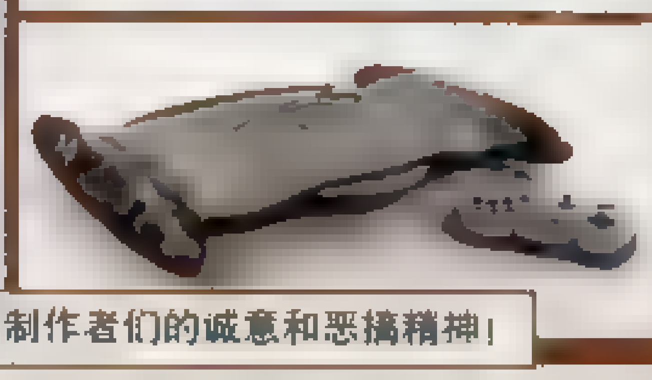


愚人节起源于法国。1564年，法国首先采用新改革的纪年法——格里历(即目前通用的阳历)，以1月1日为一年之始。但一些因循守旧的人反对这种改革，依然按照旧历固执地在4月1日这一天送礼品庆祝新年。革新派对这些守旧者的做法大加嘲弄，譬如在4月1日给他们送假礼品，邀请他们参加假招待会，并把上当受骗的保守分子称为“四月傻瓜”或“上钩的鱼”。从此人们在4月1日便互相愚弄，并从法国延伸到世界各地，成为全球流行的风俗。

当各位读者拿到本期杂志时，想必已经又到了这一年一度的愚人节吧？面对来自朋友们的各种戏谑调侃与善意的恶作剧时，您可千万不要轻易地上当哟！对于走在数码娱乐流行潮尖的游戏玩家而言，这等鬼蜮伎俩焉能奏效呢？古人云：以史为镜，可以知兴衰；以人为镜，可以知得失。仔细分析不难看出，这些愚人的手段在游戏界已是层出不穷，虽然表现形式或许略有不同，但欺骗的性质却是万变不离其宗的。现在，就让我们擦亮火眼金睛，回头审视一下这些发生在游戏界的“愚人案例”吧。







◆看看它们整齐的队伍，精致的外形，我们完全可以体会假想图制作者们的诚意和恶搞精神！

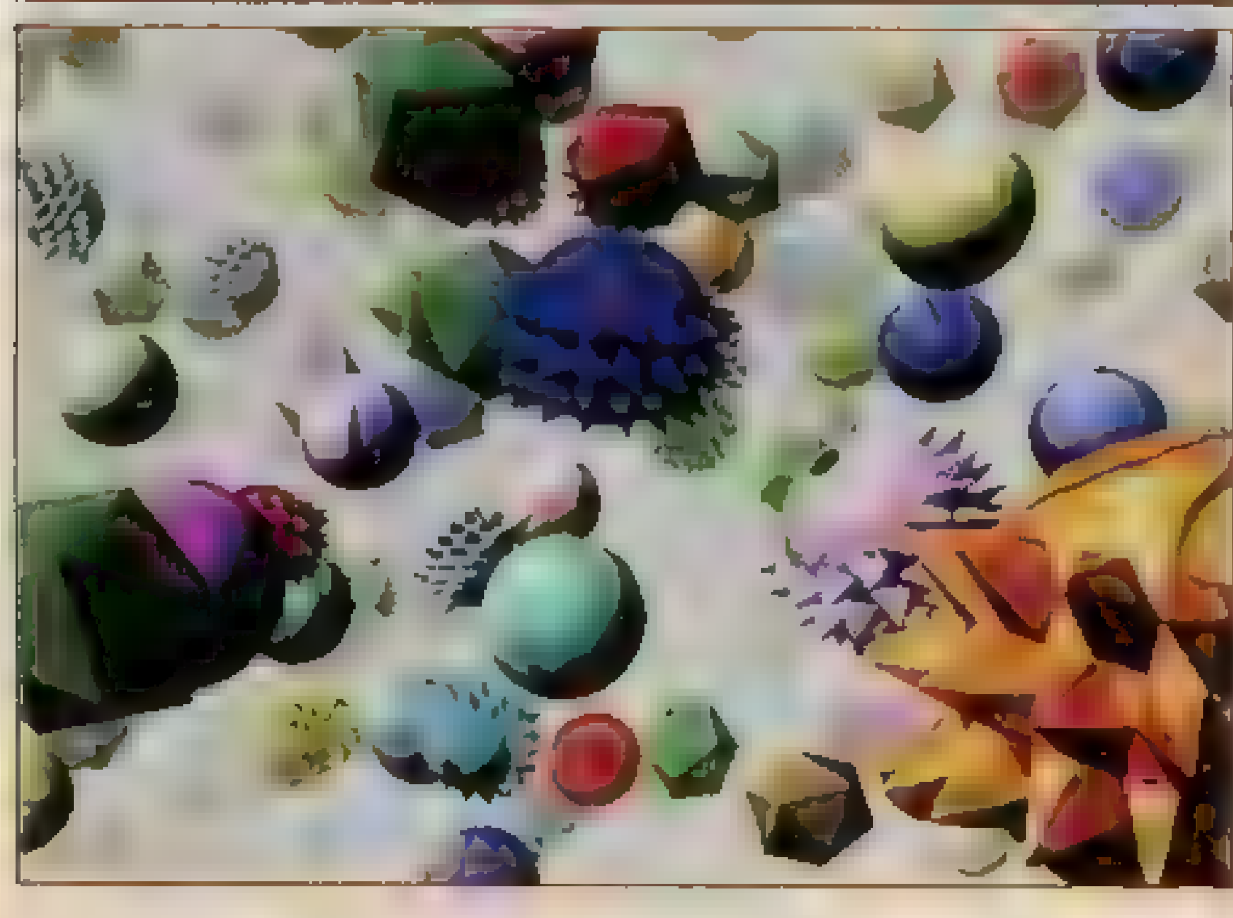
一、吹嘘夸大

爱慕虚荣是动物与生俱来的特性。在这个环节上，相对其他种族而言，有着丰富文化底蕴的人类可谓将语言的艺术发挥得淋漓尽致。然而，当盛名之下其实难符时，我们通常只会用“吹牛”两个字来形容这种行为。顺便说一句，在这个越来越扑朔迷离的世界里，用怀疑的眼光去看待一切并不仅仅是愚人节才应该注意的事情。

当浮夸成为风气，缩水成为惯习，画面成为噱头时，数值已不再有意义。

以下三张画面从左到右依次为PS2、Xbox及NGC初公布时宣称的“即时演算”画面效果。不过遗憾的是，至今还没有实现这种超级特效的游戏问世……

现在回头想想，硬件厂商公布新主机时大肆吹嘘虽然不太厚道，却也是打压竞争对手的策略，而且那些“理论最大数值”虽然照比实际数据要高得离谱，却也有凭有据，并不是信口雌黄。而且，事后缩水造成的负面影响远远要低于既得商业利益，何乐而不为呢？



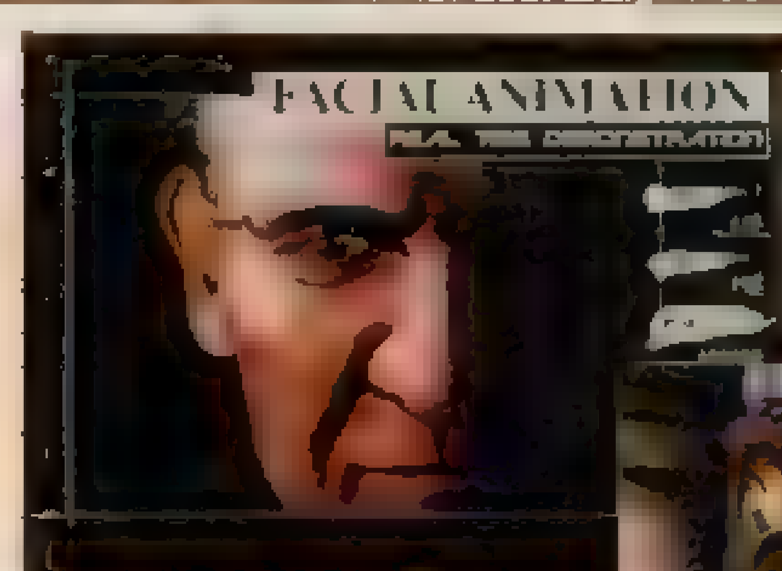




譬如Xbox，虽然从硬件机能来说它确实具有同时处理一亿个多边形的实力，但实际上当玩家开启各种特效后，这个数值就要大幅降低，再加上现在的3D游戏基本都是60帧/秒……几番折扣打下来，同预期效果简直有天壤之别。

而PS2则夸张得有些离谱了，它主要是在混淆概念，将那6600万的多边形效果吹嘘得不亚于Xbox。然而实际上由于内存方面等技术瓶颈，即便游戏中没有任何特效也不可能达到这个数值。当年它公布出的几张所谓“即时演算”图片，现在已经成了业界的笑柄。联系到PS发售时那技惊四座的恐龙CG来看(也是PS实际上根本达不到的效果)，这等烟雾弹似乎成了SCE的一贯伎俩。因此，对于即将面市的PS3，我们还是保留谨慎冷静的态度为妙。

相比之下，NGC还算老实，只是初公布时的画面也未免太强了些。不过相对两位同行的高姿态，任天堂的态度显然要低调谦卑得多。



◀有一定阅历的老玩家还记得这张PS2初公布时的图片吧？这个人物脸部细节变化的即时处理效果令四年后（2004年11月）发售的PC著名大作《半条命2》也要自叹弗如。



▶这也是当初PS2的噱头之一：“可以用即时演算完美还原《最终幻想Ⅷ》的舞会场景”。现在看来，如果PS2真能达到这种境界，那咱们也不用等PS3了。

醉卧沙场君莫笑，古来征战几人回。

R-3DO的目标是在全世界发售一亿台！

特里普·霍金斯（前3DO公司总裁）



1993年，松下公司与3DO合作，推出了REAL-3DO，这是次世代家用游戏机的先驱：首台32位元主机。然而，来势汹汹的3DO在市场上却遇到了失败：一般来讲，游戏主机是不赢利的，而是主要通过软件产品获得利润。但由于松下没有经营游戏主机的经验，R-3DO定价过高（78000日元），又没有游戏大作推动，最终根本无人问津。不久，SS和PS陆续发售，将它彻底扫进了历史的回收站。

后来，3DO公司依靠在PC上的几款名作（"《魔法门英雄无敌》系列"、"《玩具兵大战》系列"）顽强地在游戏界坚持了一段时间，不过终因未能适时求新求变而逐渐被玩家们遗弃。2003年8月14日，3DO公司宣告破产，在美国旧金山被拍卖抵债。

我们要做日本第一的软件厂商！

世嘉（SEGA）

硬派的世嘉确实具有这个气势与自信，然而有自信与有能力是两回事，抛出这句豪言壮语固然能大振士气兼激励FANS，但无形中也为自己招致了无数明枪暗箭，面对市场上愈加残酷的激烈竞争，内部隐患重重的世嘉自顾尚不暇，焉有争锋豪强的资本？而且，作为家用机最后阵地的Dreamcast失败标志着世嘉的硬件时代已经冻结，Sammy和Namco与其不断爆出的"合并"闹剧也使其负面新闻接连不断（世嘉最终与Sammy合并）……总之，对于现在的世嘉而言，如何寻回昔日王者的灵魂远比沉湎在霸气的口号中要实际得多。



宿命是吧？星海是吧？RPG大作是吧？抢着发售是吧？100万是吧？——

宿命与星海，一百万的闹剧。

2002年末，在RPG大作《宿命传说2》发卖前，制作公司Namco自信满满地扬言本作定会卖出100万份。而预定在同一天发售的《星海传说3》制作方tri-Ace闻之则立刻针锋相对地放出声明：《星海3》的销售目标为101万！这种过于极端的竞争方式导致两家厂商间火药味异常浓郁，RPG大战似乎一触即发。

然而，《星海3》临发售前tri-Ace突然宣称游戏程序中出现了重大BUG，需要重新彻底调试，不得不宣布游戏大幅延期，然而几个月后发售的正式版里依然还是存在着几个不可饶恕的恶性BUG（譬如在斗技场获得战斗收集后记录，一旦死亡即会自动删除所有战斗收集），让FANS们大失所望。最后，《星海3》连同"导演剪辑版"合共才卖出去60多万。

虽然竞争对手自己绊了个大跟头，但《宿命传说2》却同样未能实践自己的百万宣言，它最终的销量定格在76万2861套——顺便说一句，这还是"《传说》系列"迄今为止的最好销量。

二、名不副实

说是一回事，做的却又是另一回事，对这种偷梁换柱的做法，大家一定要做到心中有数。不过有的时候也不要一棍子打死，虽然挂羊头卖狗肉的做法并不足取，但从实用角度来分析，羊肉与狗肉孰贵孰贱还不好说呢。

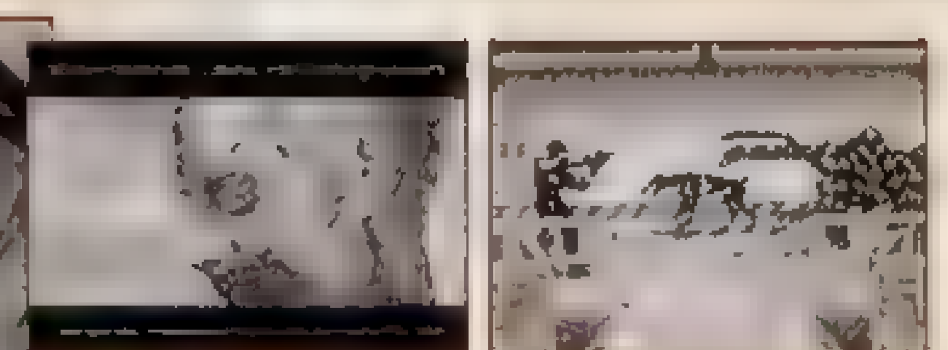
……虎以为然，故遂与之（狐）行。兽见之皆走。虎不知兽畏己而走也，以为畏狐也。

S·RPG大作"《火焰之纹章》系列"的生父加贺昭三离开火纹小组后大约一年左右，转投ENTERBRAIN旗下的他便宣布即将推出一款名为《尤托那英雄战记 泪之指轮传说》的新作。不久，随着游戏资料的逐渐公开，FANS们惊喜地发现：这根本就是换了个名字的《火焰之纹章》——无论是熟悉的绘画风格还是原汁原味的战斗系统，甚至就连主角的头发都是"《火纹》系列"一贯的蓝色。游戏发售后大卖特卖的同时自然也激怒了老东家任天堂，这个性格暴戾的版权持有者毫不犹豫地将ENTERBRAIN告上了法庭，结果没想到官司一打就是三年半。当法院最终裁定疲态尽现的任天堂获赔7000万日元时，ENTERBRAIN早已赚了个盆满钵满。这不，续作《贝里克传说》已经预定在2005年5月发卖了。



▲想让老狐狸加贺昭三放弃《火焰之纹章》这个虎皮生威的招牌，谈何容易？





◀▲屏幕暗得一塌糊涂，堪称视力杀手，即使打开前光也于事无补。《BH2》变成了横版过关游戏，而且动作僵硬得要命，简直同远祖级的"GAME&WATCH"有得一拼。

这款掌机名叫"TIGER"，它诞生于1997年，由美国一家叫做"TIGER ELECTRONICS"的玩具厂商开发，别看它貌不惊人，但对应的游戏名称却让玩家们惊骇莫名：《BIOHAZARD 2》、《恶魔城 月下夜想曲》、《真人快打》、《毁灭公爵》——而且都是经过原游戏软件公司授权开发的。在当年的掌机领域，单看游戏名称，这样的软件阵容实在是精锐犀利到令人发指。不久，随着主机厂商的引退，该掌机也成为了珍稀品。抱着巨大的好奇心，UCG小编历经九牛二虎之力终于搞到了这台"TIGER"，然而当那传说中的《BH2》出现在我们面前时，小编们也终于明白该掌机夭折的原因了……



3DM-SMY www.PDFbook.cn

真实，本分，相对论。

许多游戏在发售前都以"模拟真实"作卖点，而却往往让购买的玩家大失所望。究其本质，还是因为游戏软件所标榜的"真实"只是一种相对的概念而已，经不住反复推敲。



《莎木》是一款高度自由且真实的游戏！

铃木裕（SEGA著名游戏制作人）

就拿最为大家熟知的"FREE"类游戏"《莎木》系列"来说，它虽一度被称为"最真实的游戏"，然而若较真深究起来，先不研究主角芭月凉为何不洗澡不方便，只论为何偌大一个香港说的都是日文？中文发音日语字幕岂不是更为原汁原味？好，姑且将其认为是照顾日本玩家方便游戏，然而丝毫不懂中文的芭月凉又如何只身来到香港四处寻仇兼钓MM？最后还将魔掌伸向了一个桂林乡下的小姑娘……难道深居简出的玲莎花也深谙日语？（笑）当然，客观来看，一切只是身为中国玩家的我们在吹毛求疵而已。

我们非常注重对真实历史的反映。

光荣（KOEI）

对于这句话，我想图片会比评论更有说服力，就不多解释什么了吧……



▲《战国无双》里缠绵悱恻的森兰丸与明智光秀。

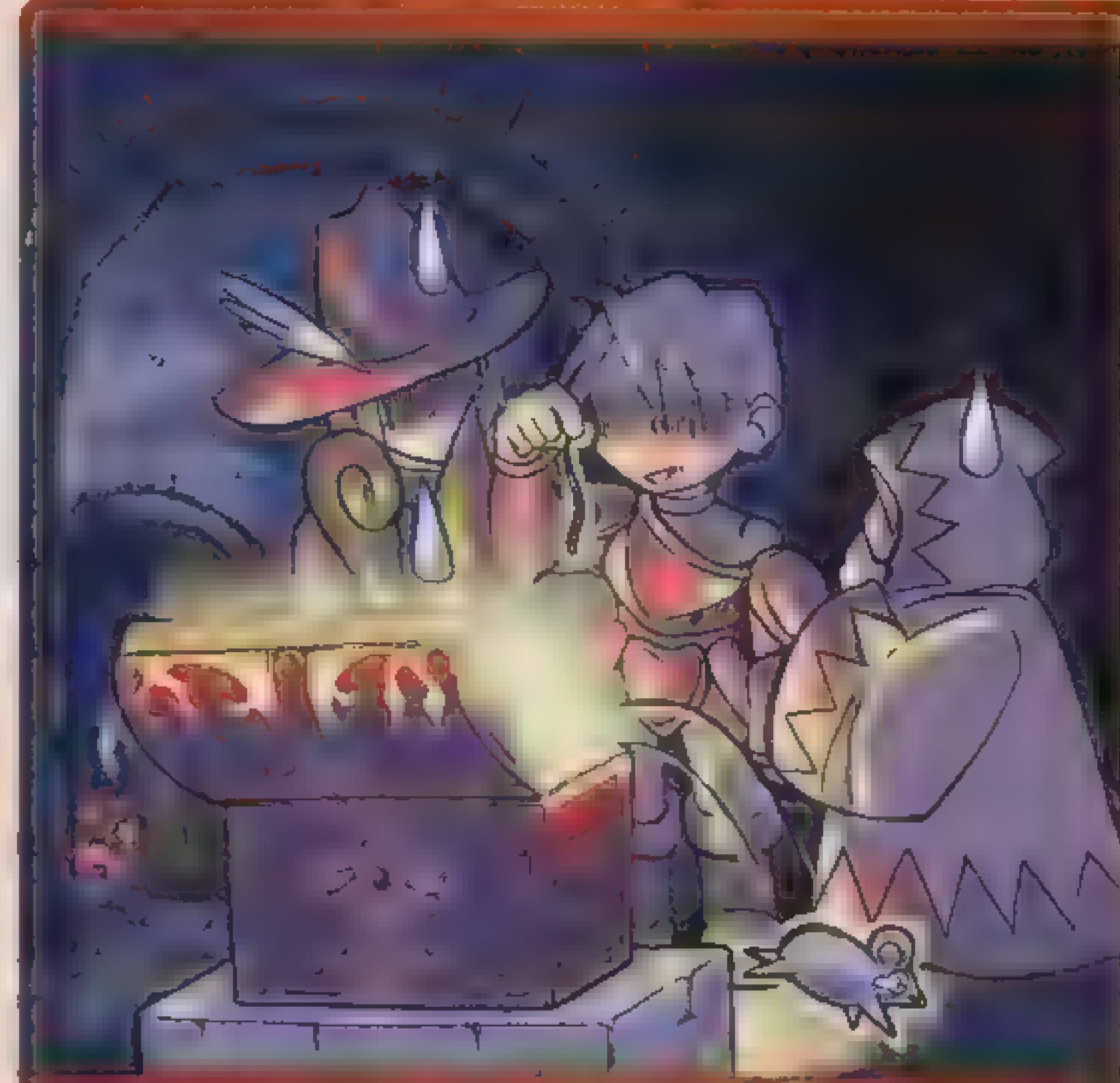


◀《决战2》中的亡命鸳鸯刘备与貂蝉，此二人与曹操间剪不断理还乱的情爱纠葛直接导致了三国动乱的开始。

▶"冰上的贵公子"张郃在"《真·三国无双》系列"中可谓将美学华丽地展示到了极致。至于光荣如此设定的原因，大概是因为正史《三国志》中夏侯渊曾怒斥其"打仗惮前顾后像个女人"吧……



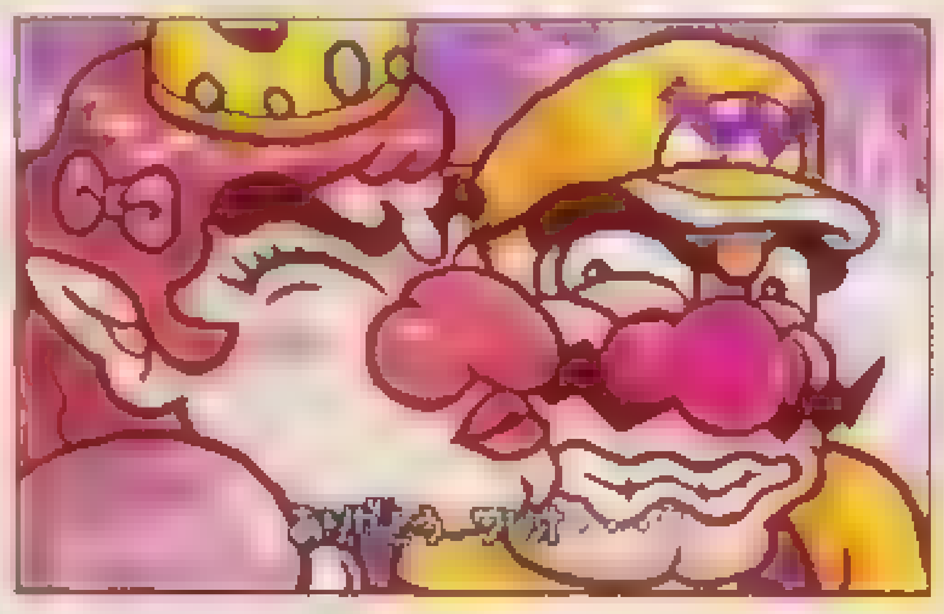




在《最终幻想[illegible]》中[illegible]可以找到龙王巴哈姆特后，巴哈姆特许诺[illegible]高级职业，不过条件是要用"勇气之证"作交换[illegible]勇者队伍浩浩荡荡地杀进了传说中的"试炼之城"，经过连场恶斗后，精疲力尽的战士们终于到达了城堡最上层——"勇气之证"的秘藏处，然而，当他们满怀希望地打开宝箱后，却发现这"勇气之证"[illegible]老鼠尾巴。

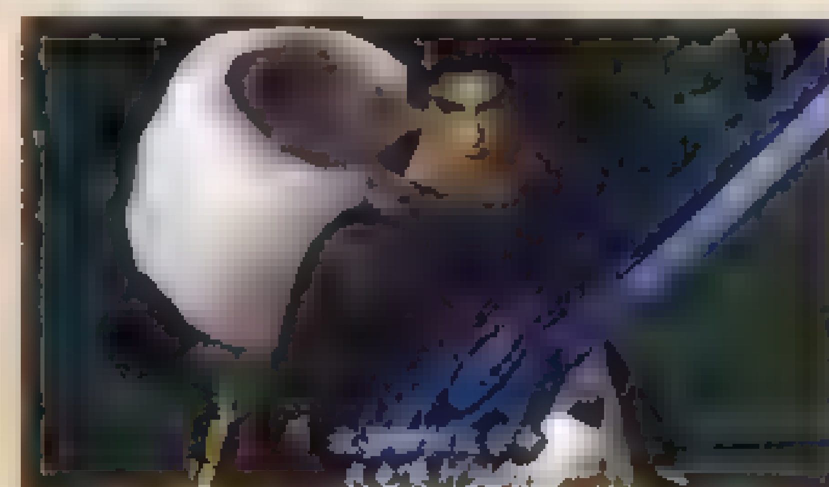
恶搞，有什么不可以。

《瓦里奥大陆 Advance 妖姬的财宝》可说是瓦里奥展现个人魅力的大舞台，在"黄金的金字塔"里，他上天下海无所不能，最后终于成功地收集到数个宝箱，消除了施加在公主（黑猫）身上的诅咒，并获得公主的香吻作为奖励。然而，如果您很不幸地遇到了图中那位公主，那么这吻还是不要的好。



《塞尔达传说 风之杖》的二周目奖励也够无聊：奶奶会送给林克一件"只有诚实的人才能看见的衣服"，换言之则是"皇帝的新装"，其效果是让林克保持最初的形象即什么也不变。

在许多游戏里，你会发现自己千辛万苦打出来的隐藏服装、武器及人物却同自己想象中风马牛不相及，甚至在很多时候会令你哭笑不得……



▲《鬼武者》中最著名的恶搞隐藏服装。



▶《剑风传奇》里津的最终武器竟然是妖精巴克最爱的栗子球。



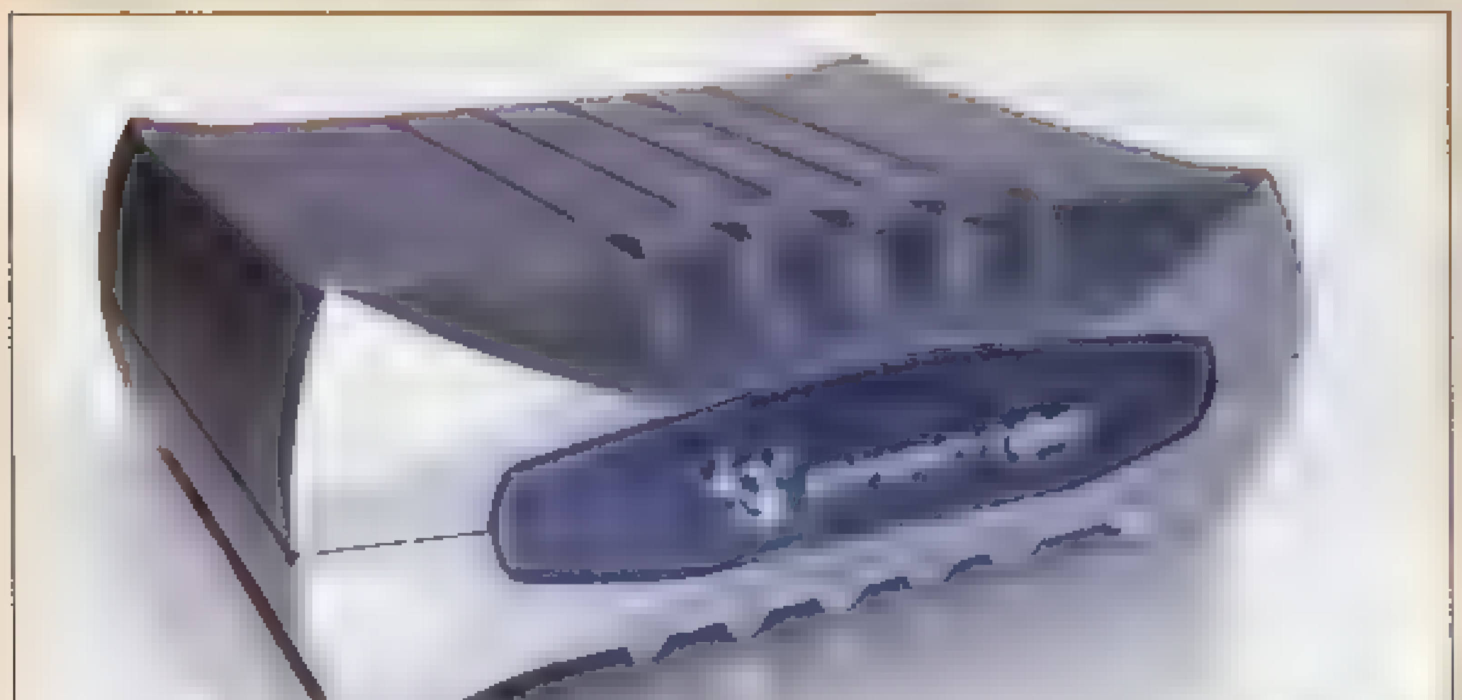
谁敢比我丑！

◀"《街霸》系列"中的丹堪称史上最弱的隐藏角色。

三、毁约食言

这一点就不用多介绍了吧？在愚人节里，你千万不要相信任何美丽的许诺，因为这天就连空头支票都是免费发放的；还有，也不要奢望会从朋友那里索要回任何债务——因为他十有八九会这样回答你："这里是哪里？我是谁？"

神龙见首不见尾



我想，"幻影"发售的那天，我们应当已经解决了鸡生蛋与蛋生鸡的问题，同时开始向银河系移民，并且完全杜绝了疾病和灾荒。

美国玩家Matthew对"幻影"如是评价道

犹抱琵琶半遮面的"幻影"主机果然"机"如其名，自从其制作公司InfiniumLabs于2003年1月20日宣布"即将面市"的那天起，便开始了它那漫长的跳票生涯。尽管"幻影"已无数次地向媒体公布了主机硬件数据、软件游戏类型及证券上市报告，但都是雷声大雨点小，最后复归平静。不过，InfiniumLabs的耐心与自信还是十分令人敬佩的，虽然其曾一度闹出过被指称为"皮包公司"的风波，但它兀自巍然不动地挺了下来，继续循环着自己那"公布＋延期"的传奇宿命。照不久前于3月6日召开的ESC展会情报来看，假使它这次会如期发售（至少也要一年以后），那么它面临的情况将是一个与SCE、微软及任天堂的次世代主机硬碰硬对拼的局面……祝幻影君好运。

其实，相对于M2（松下）、N64DD及3DO升级硬件等轰轰烈烈地公布后却无声无息地消失的家伙们而言，幻影还是很厚道的，至少它给玩家们带来了足够丰富的奇幻遐想与饭后谈资。

不是我不明白，这世界变化快。

分别于1998年和1999年问世的掌机NGP（SNK出品）与WS（Bandai出品）刚发卖时赢得了许多FANS的支[illegible]，[illegible]但随即为[illegible]GB[illegible]入了彩屏时代。不久之后SNK与Bandai迫于竞争压力不得不陆续推出画样彩色化的NGPC和WSC，[illegible]商家找了许多[illegible]的借口作掩饰，但这个举动无疑使[illegible]FANS觉得自己受到了[illegible]，在他们眼中这是不可饶恕的背叛行为。



两台掌机最后终于双双败下阵来，现在究其原因，软件种类过于单一乏味固然是主要理由，但采取这种近乎背信弃义的举措亦不可不说是个决定性的潜在因素。



文字游戏是许多厂商在推介新作时的惯用伎俩，无论话语说得看似多么斩钉截铁，实则都能挖掘出回旋的余地。因此，对玩家而言，拥有一双能轻易解开字谜的雪亮双眼是必须的。其中最为经典的桥段莫过于在2003年发售的《WE7》，在经历了《WE5》与《WE6》两次"最终进化版"后，面对愈来愈多开始捏着钱包对新作持观望态度的玩家，Konami于《WE7》发售前在官方发布会上拍着脑袋以身家性命立誓赌咒：《WE7》绝不会续出诸如最终版革命版混音版网络版猛将版亚专用版导演剪辑版等等等等版之类，此举果然造成了作品在8月7日发售当天的大热卖，《WE7》就此势如破竹般轻易突破了百万销量。然而，待得玩家们的银子被搜刮得差不多后，Konami摸摸鼓鼓的钱包，笑眯眯地转身抽出张海报贴在墙上：《WE7・国际版》预定于2004年2月29日发售。



山内溥（1994）

三上真司（2002）

出来混，迟早要还的。

以下是Capcom的几则声明：

1995年	《BIOHAZARD 1》将在PS和SS上同时推出！
实际情况	SS版足足推迟了一年。
1997年	《BIOHAZARD 2》这次绝对会在PS和SS上同时推出！
实际情况	SS版流产。
1999年	《BIOHAZARD 代号：维罗尼卡》将由DC独占！
实际情况	一年后，《BIOHAZARD 代号：维罗尼卡・完全版》在PS2和DC上同时推出。
2000年	第一部RPG连载游戏《黄金国之门》发售，暂定十二卷！
实际情况	将剧情大幅缩水成四卷后无疾而终。
2002年	NGC从此将独占包括《BIOHAZARD 4》在内的《BH》全系列！
实际情况	PS2版《BIOHAZARD 4》2005年底发卖预定。
2002年	NGC新作（《红侠乔伊》等）五连发！
实际情况	说我背信弃义？我Capcom何时说过NGC独占了？

Capcom啊Capcom，现在你业绩不佳，又有什么好怨天尤人的呢？《狼来了》看来绝非只是讲给孩子听的寓言故事那么简单。



3DM-SMV book.cn

四、兵不厌诈

阴谋与陷阱永远都是穿梭在社会曲谱中的主旋律。记着，在这个恐怖的日子里，要时刻留神来自周遭的明枪暗箭。无论听说或遇见任何荒诞离奇的事情，最低限度也请保持冷静——哪怕世界瞬间在你眼前变成一个MATRIX，充斥着自上而下不断翻滚变换的绿色符号。



面具复面具，面具何其多。

通常来讲，戴面具是人们用来遮掩真实身分的一种手段，或是用来体现自己与众不同的个性。然而，对于下面几位戴着面具的朋友，他们的目的可就当真令人匪夷所思了……



Snake

开始《MGS3》之前如果选择“喜欢《MGS2》”的话，那么开场时出现的主角竟然是2代的主人公Raiden……冷汗过后，只见“Raiden”缓缓撕下脸上的面具——原来还是Snake，虚惊一场。不过仔细想想，按照制作人小岛秀夫的一贯恶搞作风，哪怕“Snake”再撕下一张面具又变回Raiden也不是没有可能的。

裘达斯

《宿命传说2》里的神秘同伴裘达斯其实就是《宿命传说》里的超级酷哥里昂，因为恋人受到胁持，他在最后不得已挥剑挡在了过去的同伴们面前……战争结束后，满怀忏悔的他默默地戴上了面具，以此作为对过去的否定，并称呼自己为“裘达斯（叛徒犹大）”。然而，谁能告诉我，知道他的人有谁会因为这张形同虚设的面具而就认不出他了吗？



贝克汉“马”

作为一款体育游戏，《WE8》的幽默元素其实也不少，譬如这个面具——确切地说是隐藏发型才对。不过，据阿迪等人实战验证，此面具虽然威风八面，但既不能助长头球优势也不能咬人，实在令大家失望至极。

陷阱，今天你中了没有？

或许是为了给玩家制造悬念与惊奇，许多游戏制作人都会在自己的作品中有意无意地加入一些恶搞要素。这些细节轻则会幽上玩家一默，重则令玩家损兵折将，叫苦不迭。其中最为普遍的莫过于宝箱怪“ミミック”了，它的外表与真实的宝箱别无二致，然而一旦有人接近它便会露出血盆大口突袭而来，往往吓人一跳。

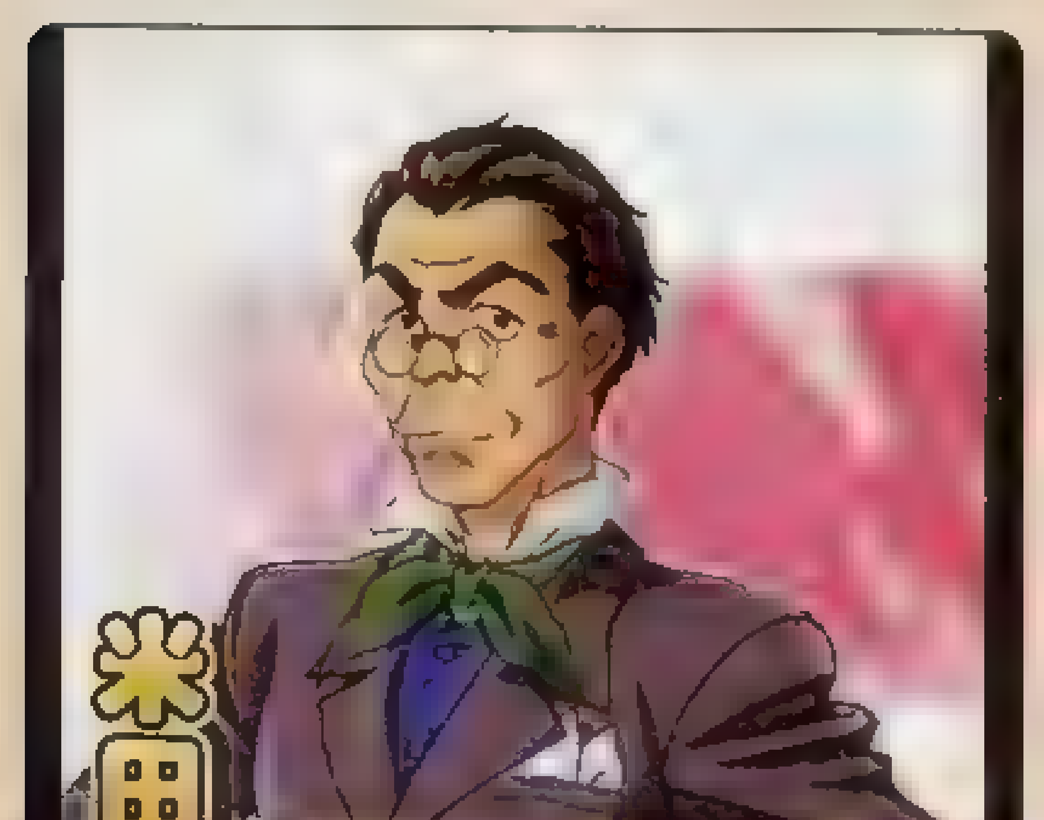


▲刚刚上市的《荒野兵器4》中，宝箱怪依然活跃无比，贪心的玩家要多留神喽。

诸如此类，不胜枚举。看来玩游戏时也要多留个心眼才行，否则被玩的很可能就是你。



某代《勇者斗恶龙》中的一个场景让人印象最为深刻：大片[illegible]



米田一基

HAPPY BIRTHDAY

来自 《樱大战》系列

职业 剧院经理／陆军中将

特技 喝酒

生日 4月[illegible]日

假作真时真亦假，远为有处有还无。

剧本是一款游戏的灵魂，当这灵魂具有足够的魅力时，玩家们便会很容易投身其中休戚与共。于是，有些游戏的剧本特地留足了希区柯克式的悬念，往往在最紧要的关头峰回路转，当令人无法置信的事实真相展现在人们面前时，带给玩家灵魂上的震撼无疑是巨大的……

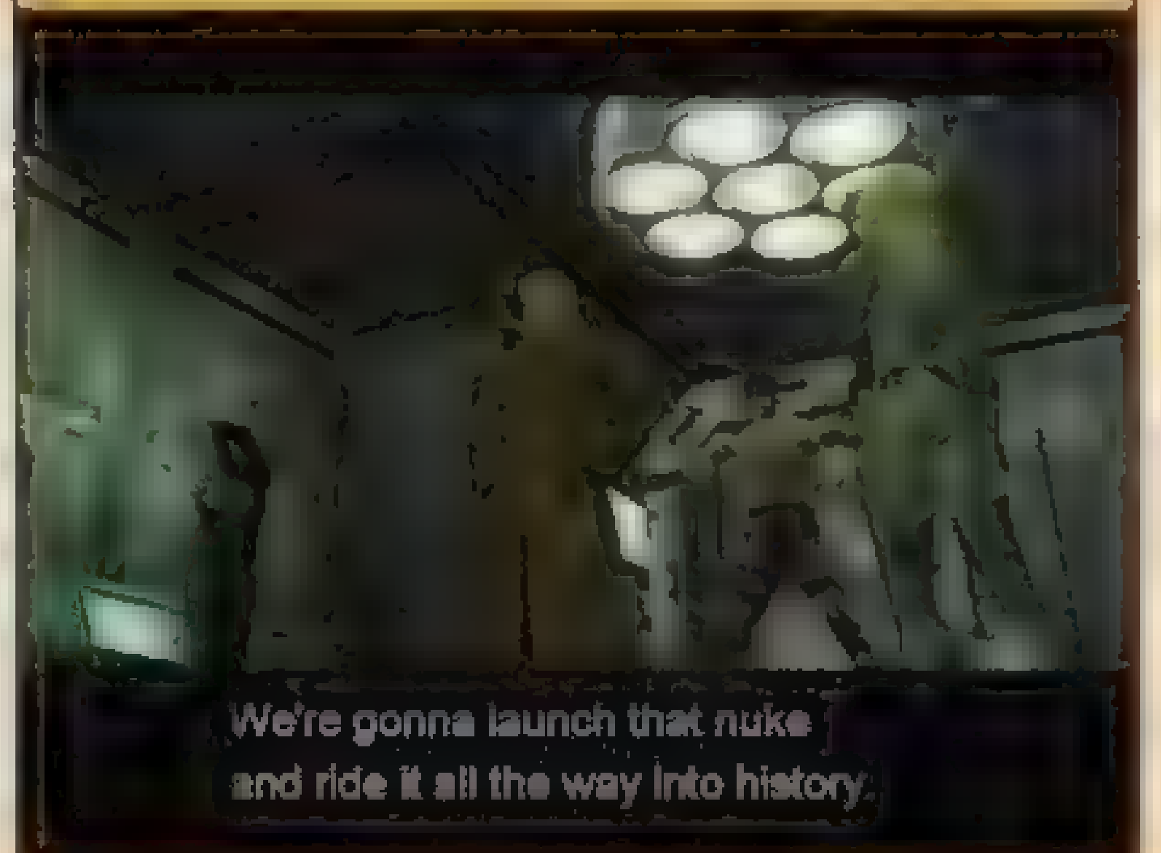


《铁拳5》

《铁拳5》发售前，所有官方公布的资料及影像似乎都在向世人昭示着这样一个事实：一向钢筋铁骨的“老强”三岛平八今次是真的挂了！这在“铁拳众”中引发了不小的话题。然而，这个悲壮的假象不久后便随着游戏的正式发售而不攻自破——平八老爷子依然在游戏中生龙活虎，令FANS喜出望外。

《潜龙谍影》系列

《潜龙谍影》系列作品的一大特征就是玩家无时无刻不处于游戏所营造的悬念气氛之中。《潜龙谍影1》里Snake的潜入任务实质上却是一个被左轮等人暗中玩弄在股掌之间的剧本，直到通关后玩家们才猛然醒觉自己的一切行动不过仅是为幕后黑手提供了战斗数据而已；《潜龙谍影2》的宣传片中Snake竭尽摆酷弄帅之能事，然而游戏发售后所有人才惊讶地发现主角竟然是一个名叫“Raiden”的新角色；至于《潜龙谍影3》的内幕现在大概已是路人皆知了，工于心计的女主角那精巧的双重掩饰实在令人叹为观止。



《数码恶魔传说 天魔变》



在一代中，几位角色已隐隐开始对自己的身分有所怀疑。二代里，当一行人来到现实世界后，这个谜团终于得以揭示：原来自己不过是女主角塞拉在数据流里创造的虚拟空间AI。不过，坚定的意志令他们向自己的命运发出了挑战。

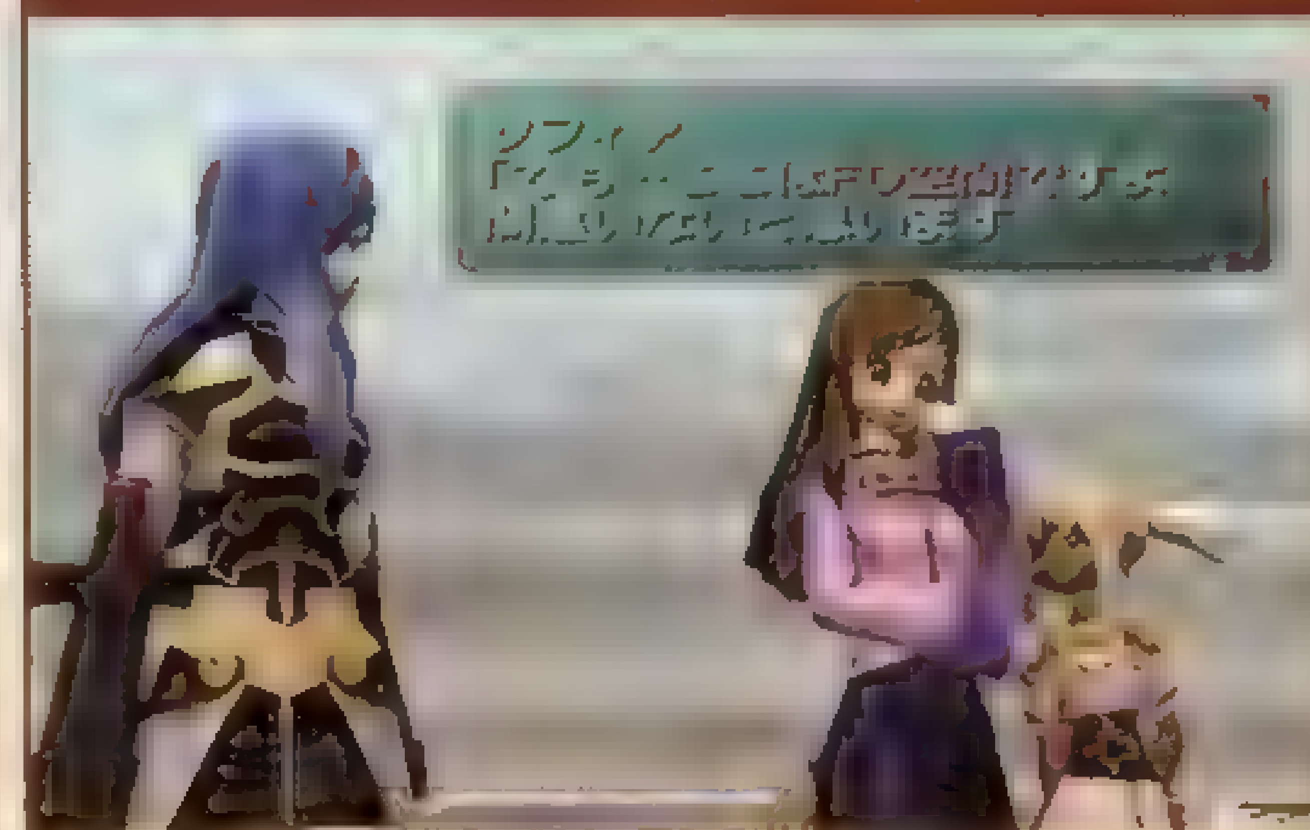
《最终幻想X》



▲这个经典的离别场景曾经令无数玩家潸然泪下。

辛（Sin）、最终召唤和幻之扎那尔港多本身就是一个虚幻的梦，而主角泰达正是来自这份虚无。泰达和尤娜在两个平行世界里出生，沿着各自的道路成长，最后在现实世界里的斯彼拉相遇。然而，当灾乱之源的表象“辛”被他们亲手打倒后，那一份由“祈之子”制造的幻境世界也随之慢慢崩溃，泰达亦重新归回虚无。

《星之海洋3》



当主角来到FD世界后，终于发现他们所在的世界不过是FD世界里的一款名为《晶球》的游戏，而他们只是游戏中的人物而已……

五、流言蜚语

众口铄金，积毁销骨。正所谓三人成虎，这种以讹传讹造成的影响是十分巨大的。而且，请你相信，在愚人节这个特殊的日子里，想让谎言成为真理根本不用重复千遍——只要它存在，即是真理。

雾里看花，水中望月

作为一种大众娱乐文化，游戏界的流言蜚语自然也不计其数，虽然它们大多数都不攻自破，然而有一些却出于种种原因而为玩家们津津乐道，成了街头巷尾的谈资……

下面，就让我们来回顾一下这些曾经让我们耳熟能详的“谣言之最”吧。

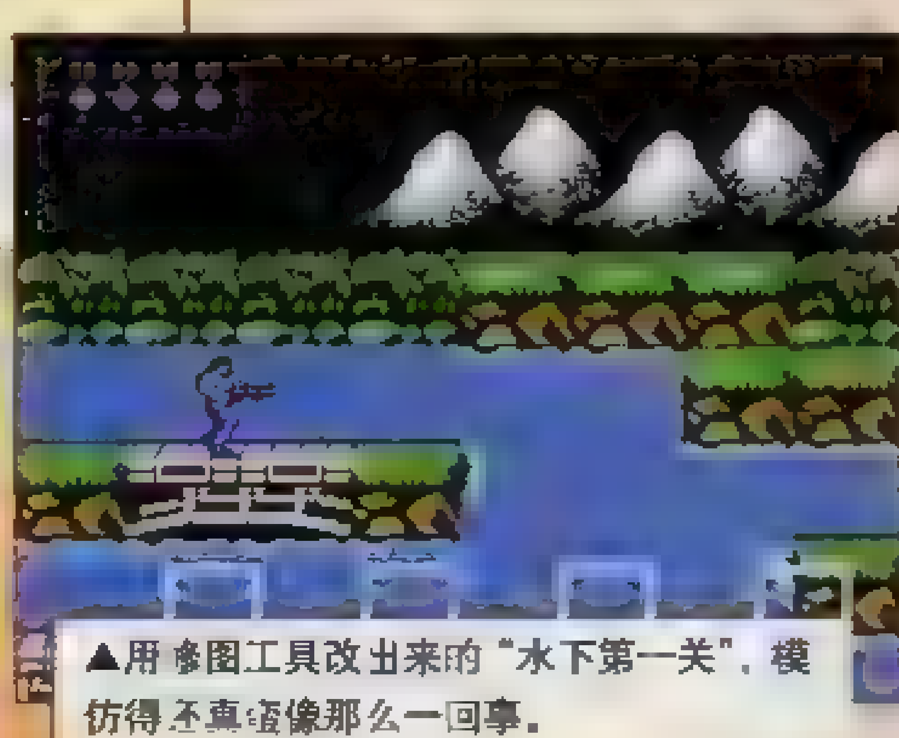


◆最路人皆知的谣言

《魂斗罗》——水下八关

流言 在第六关对BOSS前的传送带入口处等候，会有个杂兵开枪后转身向后跑，一路尾随即可进入水下八关。（需用日原版卡带）

点评 在当年那个消息闭塞的时代，这则谣言不胫而走，其错误性之离谱，波及面之广之及影响之深远当真天下无双，究其原因，大概是因为那时有些人固执地认为原版卡带比D版多出来的一倍容量一定别有洞天吧。



▲用修图工具改出来的“水下第一关”，模仿得还真有像那么一回事。

3DM-SMW mbook.cn

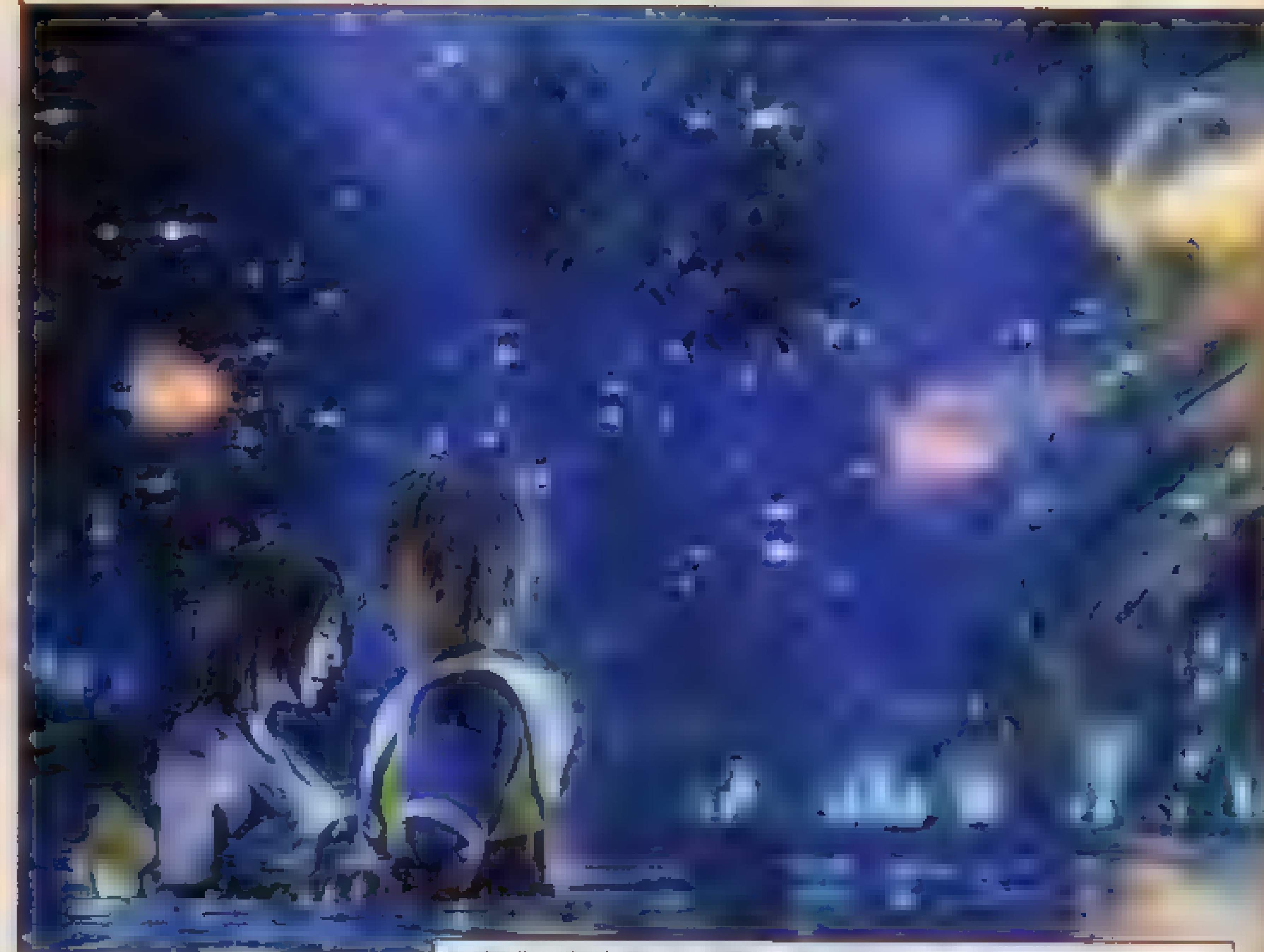
◆最恶毒的谣言

《BIOHAZARD2》——豪鬼出现



流言 用小刀通关[illegible]次后，[illegible]在研究所的电脑前输入"GOUKI"（美版的话将输入[illegible]），这样就能够在下轮游戏中使用"《街头霸王》系列"中的最强战士——豪鬼。

点评 由于这则消息最早出现在非常著名的电子竞技杂志《EGM》，因此被欣喜若狂的玩家们广为传诵，然而不久后精疲力尽的他们沮丧地发现：虽然已经通关了10遍，但传说中的豪鬼大叔依然没有出现。最后，一筹莫展的玩家们再次翻出那期《EGM》希望能多找到些蛛丝马迹，然而却不幸地瞥见了出刊日期：4月1日。



▲经典，就在那不经意间，悲剧的魅力，或许还是太残忍……

◆最美丽的谣言

《最终幻想X》——完美结局

流言 1.第一场水球比赛必须取胜；2.必须让泰达看到父亲的回忆晶球；3.完成和尤娜的全部对话；4.取得所有召唤兽。满足以上四个基本条件后，即可有一定概率出现第二结局——大团圆的完美结局。

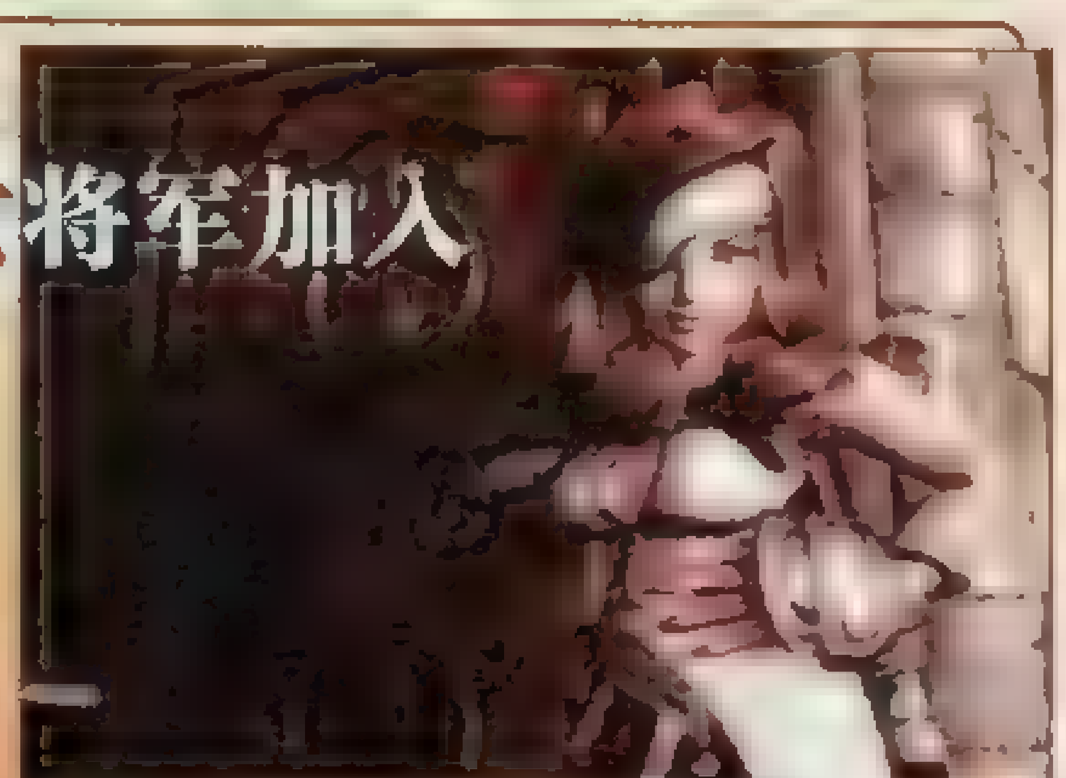
点评 [illegible]

◆最一厢情愿的谣言

《最终幻想IX》——女将军加入

流言 在贝亚特利克斯临时入队的剧情结束前将其升级至50级（或在DISC4的平原上连续逃跑1000次），即可令这位能力超强的女将军加入。

点评 天上怎么可能掉下馅饼来呢？何况，作为史氏的金字招牌，如果《最终幻想》系列里真的出现这样一个严重破坏游戏平衡性的秘技，那么简直可以说是BUG了。



▲贝亚特利克斯和斯塔纳的爱是从两封匿名情书开始的，看来古老的情书才是令爱情萌芽的王道啊！今世偶子当仿效之！



木之本樱

来自 《魔卡少女樱》
职业 学生、卡片捕捉师
特技 操纵卡片
生日 4月1日

◆最短寿的谣言

《最终幻想VIII》——斯考尔死亡

流言 主角斯考尔最终死在了恋人莉诺雅的怀里。

点评 [illegible]即急不可待地在网上公布的爆炸性新闻。当这则消息传开后，他才猛然发现，原来STAFF字幕过后还有一段CG补完版。



以下是部分小编作闻"噩耗"时的第一反应
GOUKI [illegible]哦。"
SOUL [illegible]可能的，一切都是幻觉！"
邪魔天使 "啊，生命之花华丽地凋谢了，[illegible]！"
D·S "好想也死在这种怀抱中……"

后记

OK，分析过这些愚人手段的实质后，想必各位对骗术的防范守备已经固若金汤了吧？至少，"四月傻瓜"的名衔再也不会轻易地就被套在您的头上。对了，顺便提醒大家一下，进攻才是最好的防守哦！如果您碰巧想出了某些足以令朋友们乖乖上钩的计策，不妨[illegible]们"愚人节之王"的桂冠在这里静候您的垂青！



1998年，SEGA推出了第一款3D清版打斗游戏《SPIKE OUT》，前所未有的全开放3D画面、华丽的连续技和卓越的打击感令世界为之震惊，也给我们带来了无限的欢乐与回忆。7年过去了，SEGA再次以严谨的态度将这款街机名作移植到Xbox上，向世人再次展现它的风采。现在，就让我们跟随Spike Jr.的脚步再一次回到记忆中的战场——迦塞尔镇。

文 风间仁

STORY

10年前，Spike领军的Team Spike一行四人经过一场恶战，将以Michael为首的犯罪集团一举歼灭，使迪塞尔镇恢复了往日的和平。转眼间10年过去了，一日漂流在外的Spike之子Spike Jr.忽然接到linda(Team Spike成员之一)的求助讯息，原来为了报10年前的耻辱，Michael带着更加强大的组织卷土重来，而一直守护着小镇的Team Spike的成员们却突然失去了行踪。Spike Jr.为了寻找父亲的下落，带领着同伴们重返迪塞尔镇……

SPIKEOUT BATTLE STREET SEGA ACT

Xbox

基本技能

虽然游戏中每位角色的招式各异，但出招的按键方式基本相同，所以很容易上手。

XXXXXX XXXYYY	连续攻击
Y(长按)	蓄力攻击，分为三段 1 吹飞攻击、2 眩晕攻击 3 痛恨一击
X+Y	大范围下段攻击，击中有倒地效果 可再按Y键追加攻击
加速中X+Y	撞击
X+B	小跳跃攻击，击中有倒地效果，可再按X+B追加攻击
Y+B(快速点击)	小跳跃攻击，击中有浮空效果
Y+B(长按)	大跳跃攻击，空中可再按Y追加攻击
X+Y+B	必杀技 360度旋转攻击(最多5次)。在抓住敌人的一瞬间发动的话会变为投技必杀技。
↓+A+X+Y	拾起武器(部分武器拾起后会使锁定键失效)
手持武器X或Y	使用武器攻击(招式不同)
手持武器X+Y	投掷武器
投技	近身中不按任何键可以抓住敌人 分为正面 两侧 背后3种。任何方向抓住敌人后 按方向键+X或Y都为投技。正面抓住敌人后连按X 可进行3次打击攻击。正面 侧面抓住敌人后按Y 可绕到敌人身后，背后抓住敌人后按B跳起 再按X或Y可将敌人从空中投出(威力在投技中最大)

操作列表(游戏默认键位)

摇杆	控制角色的前进方向。 快速连续输入同一方向两次为冲刺。
A	锁定敌人。锁定后移动的话 会变成围绕锁定目标移动。
B	跳跃。冲刺后高度 距离增加。
X	打击攻击
Y	蓄力攻击
L	同A
R	同Y
START	系统菜单
黑键	MAP切换







系统解析

STORY模式

单人闯关模式，使用角色固定，而且每过一关都会在BATTLE STREET模式中有新的角色和新关卡追加。如果GAME OVER超过两次的话，将会出现以EASY难度继续游戏的选项。不可续关的设定使游戏难度大大增加。

BATTLE-STREET模式



经典的街机模式，可任意选择角色、关卡、难度等，并可以无限制续关。而且对应Xbox live、局域网和一机分屏3种联机方式。

与STORY模式的关卡相比，本模式中的关卡范围要大得多，而且有分支路线。

©SEGA CORPORATION 2005

战术指南

俗话说："双拳难敌四手"，以一人之力来对抗人数过千的犯罪集团，没有技巧和硬功夫是万万不行的。

游戏中不管是杂兵还是BOSS都是成帮解伙的出现，一旦陷入包围就很难脱身。所以不要向前冲的太快，要一部分一部分将敌人引诱出来消灭。还有就是一定要学会灵活运用，在锁定键绕着敌人移动，不论BOSS或杂兵对这种移动的反应是非常慢的。比如说你在敌人面前正常移动的话，他会随着你的移动方向转动，而使用锁定键来移动的话短时间内是不会被他察觉的。这不仅适用于单独的敌人，同时对多名敌人也仍然奏效。所以这也是用来摆脱敌人包围的好方法。还有与多名敌人对持时不要用一般连击猛冲猛打，推荐用X+Y后接Y来攻击，不仅范围大而且破绽小。另外，投技在确定后会有一段无敌时间，而且被投出的敌人也是有攻击判定的，所以要把投技作为最常用的攻击手段来使用。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

陨石雨降临！宇宙人的绝地反击！

METEOS

陨石大战　Bandai　PUZ
NDS　2005年3月10日

樱井政博×水口哲也

水口哲也，曾经为SEGA制作过《太空频道5》和《ReZ》等多款另类音乐游戏的知名制作人；樱井政博，Nintendo旗下HAL研究所的创办人之一，《星之卡比》和《任天堂全明星大乱斗》的生父——这两个以创意著称的制作人已经分别离开了他们各自所属的公司，成为了独立制作人。那么，当他们一起合作的时候，我们又将会得到一个什么样的游戏呢？答案就是我们今天介绍的这款《陨石大战》！

文/阿修罗

游戏特色

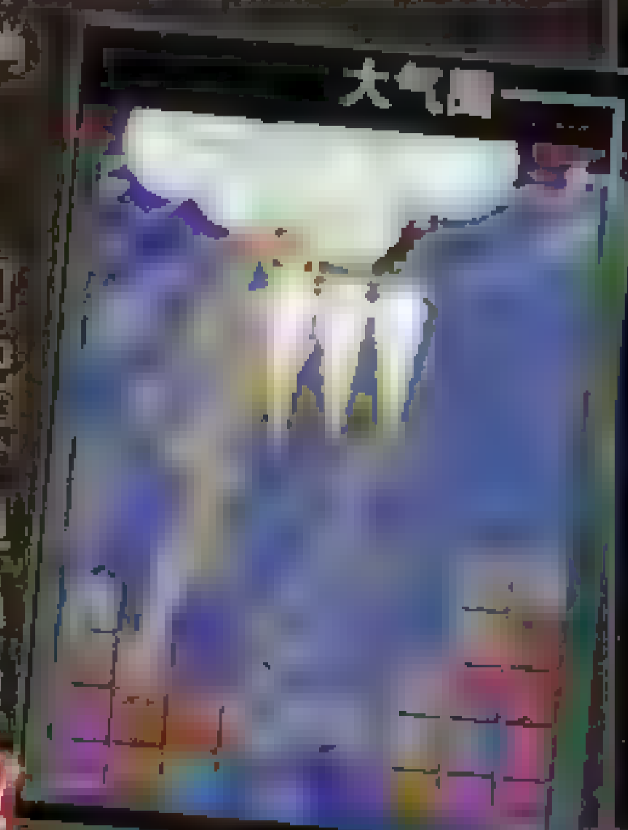
在没有实际接触到这款游戏前，可能很多玩家都只是把它当作一款普通的PUZ来看待，心中还在想，"为什么一款PUZ会有那么多人叫好？"那么首先就让我们来分析一下本作作为一款PUZ游戏的特殊之处吧。

传统的方块PUZ游戏，通常被分为"落下"和"打上"两大类型。"落下"型游戏，顾名思义，指的是方块从天而降的游戏，以《俄罗斯方块》和《噗呦噗呦》为代表；"打上"型，以《泡泡龙》为代表，要从下方把方块打上去。当年的Namco的《钻子先生》算是对这两种形式的一次突破，在那款游戏中活动的主要不是方块，而是主角。然而，有一个要素贯穿了所有"落下"和"打上"游戏，那就是方块的"消去"。在有限的屏幕范围内，只有通过达成特定条件将方块消去，才能保证游戏不断进行下去，这是方块游戏的基本。

我们来看看《陨石大战》。在游戏刚开始的时候，屏幕内空无一物，很快，大量陨石从天而降，实现了传统的"落下"部分。然而，落下的陨石不会像《俄罗斯方块》那样填满一行就自动消去，也不会像《噗呦噗呦》那样当3个以上同色方块连在一起时就完全消失。在这时，玩家需要通过手动操作，令3个以上的同色方块在纵向或者横向上排成直线（这里的操作概念类似《魔法玉石》）。这样一来，这些直线方块就会"点火"，令其正上方的所有方块向上屏幕飞去，只有飞出了下屏幕，这些方块才能算真正的"消去"。但是，游戏中还有重力的概念，如果参与点火的方块上方物体太重，这些方块就不能成功脱离下屏幕被消去，反而会再度落下。为了完成彻底"消去"方块的目标，玩家必须通过操作实现"二次点火"才行。

本作的特点就在于，它并不是简单地将"落下"和"打上"结合起来，而是通过"点火"和"重力"这样的新概念把传统意义上的"消去"（或者应该说"消失"）变成了"送出下屏幕"这样的新型"消去"。这样的说法似乎比较复杂，但是实际上在游戏的时候，玩家只要记住方块不会凭空消失这个概念，操作起来并不会比其他传统方块PUZ复杂多少。





游戏技巧

虽然游戏的操作并不复杂，不过要想将游戏玩好一定会需要很多高阶的技巧的。在这里阿修罗就为大家介绍一二吧。

陨石发射

游戏的基本玩法是利用触控笔、十字键来调整方块的位置，令其排成特定位置从而达到点火上升的目的。不过玩家可以把下方堆积的方块山最顶上的一个方块直接打上天空。这样的方块无法独力飞出下屏幕，则可以镶嵌到上方飞行中的方块堆里。



二次点火

一般来说，推荐的一次点火应该是横向点火。这样才能够推动更多的方块飞上天空。飞行在空中的方块堆如果有太多的话，很可能飞不出下屏幕就会被重力拉下来，这个时候就需要进行"二次点火"。只要在这些飞空方块堆中再按照点火的原则组合出同色方块，二次点火就能够成功了。在某些重力过大的星球上，或者面对过于庞大的飞空方块堆，有时候必须进行三次、四次甚至多次点火才行。



©Q ENTERTAINMENT ©BANDAI 2005
3DMGAME
www.plumbook.cn

两大制作人合力的精品之作





游戏模式

"メテオス"是游戏的主要模式，当中又包括了简单模式（シンプル）、星际旅行（スタートリップ）、时间挑战（タイムアタック）和极限挑战（チャレンジ）等4大模式。

简单模式

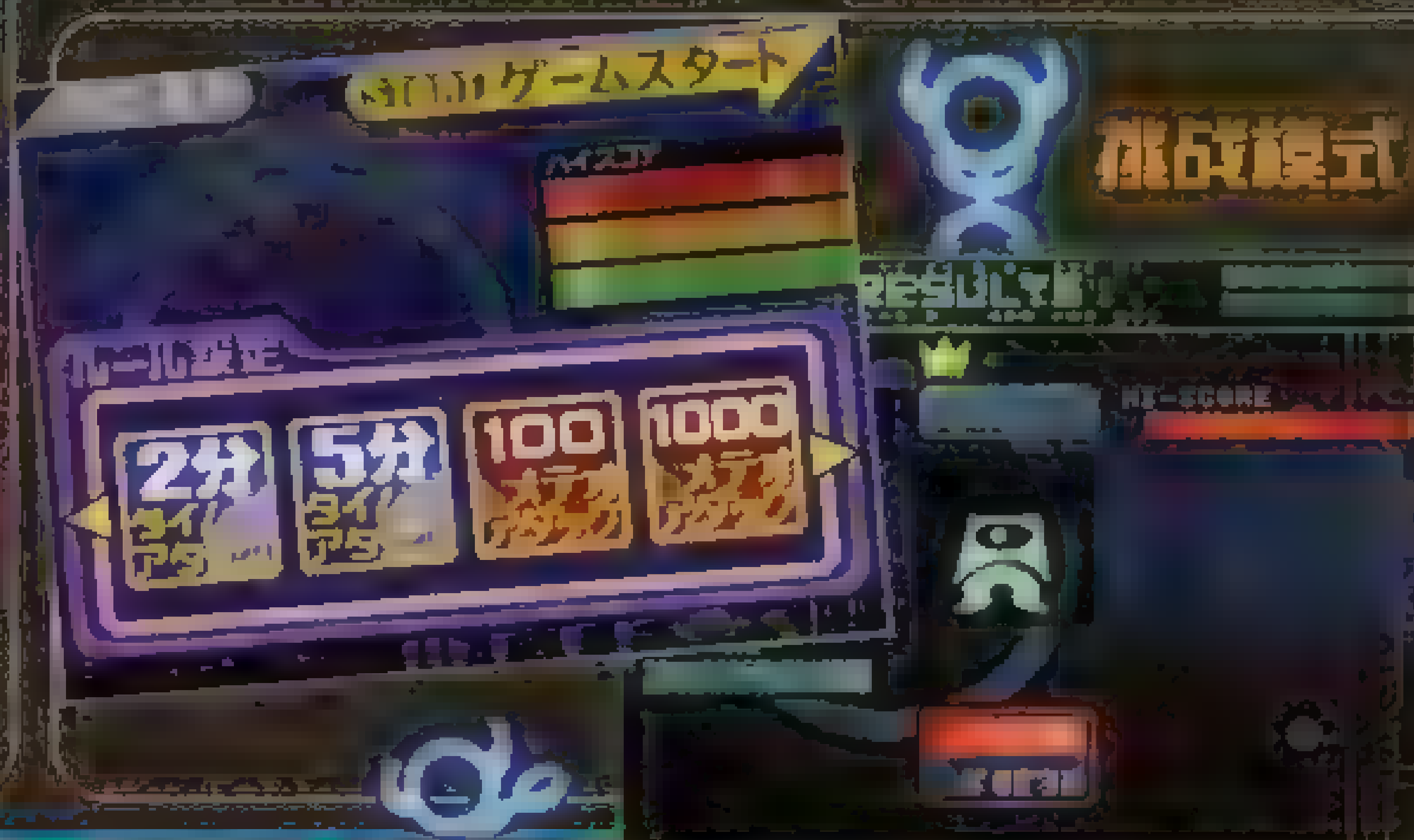


这是游戏中最基本的模式，玩家可以设定游戏的规则、难度以及CPU的等级等参数。游戏的基本规则分为点数制和时间制两种。点数制（STOCK）是通过计算玩家失误（被毁灭，即下屏幕堆积的方块高度超出了范围）的次数来决定胜负的规则，谁最先达到规定的失误次数就算失败。而时间制（TIME）则是通过在规定时间内玩家所获得的分数来判断胜负的规则。

星际旅行

类似于故事模式，分为直线、分支、网状3种不同难度。星际旅行中默认的规则为点数制，只要玩家的星球被灭亡就会立刻失败，而玩家的目的则是战胜出现在自己面前的所有的星球。在网状结构的难度中，每一关除了战胜别的星球之外，还会附加有各种条件，只有完成这些条件才能选择特定的前进路线，从而才能完成某些结局。在星际旅行模式中，每条路线都有一个结局，大多数都很搞笑，算是对玩家在辛苦战斗之后的一种奖励吧！

挑战模式



时间挑战模式的评价标准是玩家在固定时间段内所能获得的最高得分，而极限挑战则是要看玩家在不失误的情况下所能获得的最高得分。由于游戏的难度比起普通PUZ要高，所以这两个挑战模式也不是那么容易的哦！

宇宙人&陨星



从故事设定上来说，游戏里面的宇宙人们因为受到了神秘惑星メテオス的陨石攻击而各自组成了防卫队，反过来利用メテオス的陨石来消灭别的陨石。这样的设定体现在游戏中，就是每种宇宙人都拥有各自不同的环境。这种环境不仅包括陨石的种类分配、外形，游戏时的音效等表面因素，还包括了每个星球不同的重力以及适用的技巧，弄清楚每一个星球不同的特性是这款游戏对玩家最大的要求之一。

有的星球环境舒适，各种元素十分均衡，而有的星球就十分极端，某些元素特别多，另外的元素就比较少。这样就会影响到结束后玩家所能获得的合成材料的种类以及数量。有的星球重力大，打上去的方块很快就会落下来；有的星球大气浮力大，方块很容易上升，降落的时候速度也很慢；而有的星球物质粘性大，不容易打上去……有的星球纵向点火比较容易升空，有的星球则一定要横向点火才行；有的星球只要点火就能立刻成功，有的星球则需要二次点火才能达成目的……

在开始新游戏的时候，玩家只能选择少量的星球。不过只要不断收集合成材料，就能在合成室里得到新的星球了。连身为最终BOSS的神秘星球メテオス都可以使用哦！（不过当玩家看到合成メテオス所需要的材料时，下巴一定会掉到地上的[illegible]）

延迟跳跃

太重的飞空方块堆里如果没有合适的方块点火，就会重新落回地面。这里介绍的技巧是利用飞空方块堆内部的方块以及其落地点附近的方块组成点火阵型，在整个方块堆落地的一瞬间实现"伪二次点火"，即延迟跳跃。在有的星球上，延迟跳跃的效果会比空中点火更好呢。



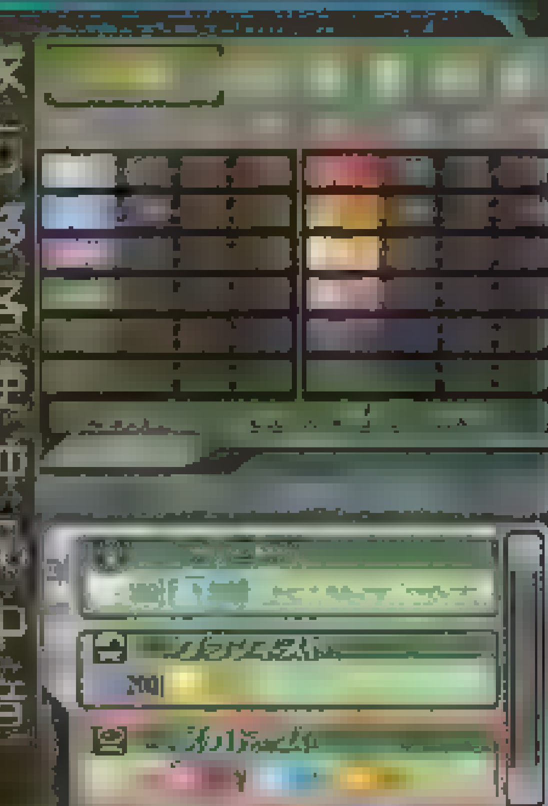
空中合体

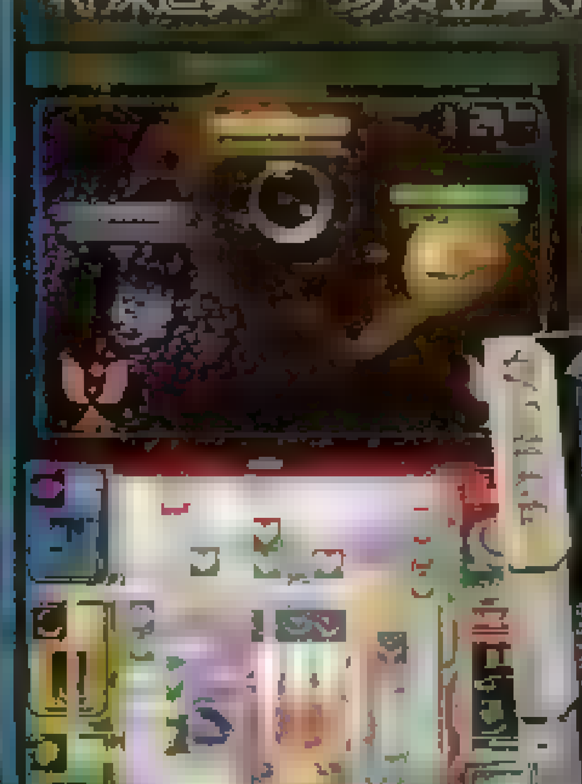
这是与延迟跳跃相反的一个技巧：将先后打上天空的两个方块堆组合在一起，结合双方方块的种类优势，直接在空中进行点火。



合成室

在游戏中，玩家打上太空的所有方块/陨石都会成为合成用的材料，只要积累足够的材料，就可以在"合成室"这个模式中合成出各种物品出来。可以合成的物品包括惑星（可以使用的星球）、辅助道具（在游戏过程中出现的各种特殊道具）、珍贵金属（用于[illegible]材料）以及音乐（游戏中出现的各种音乐以及音效）。







&DM-SMV
www.plumbook.cn

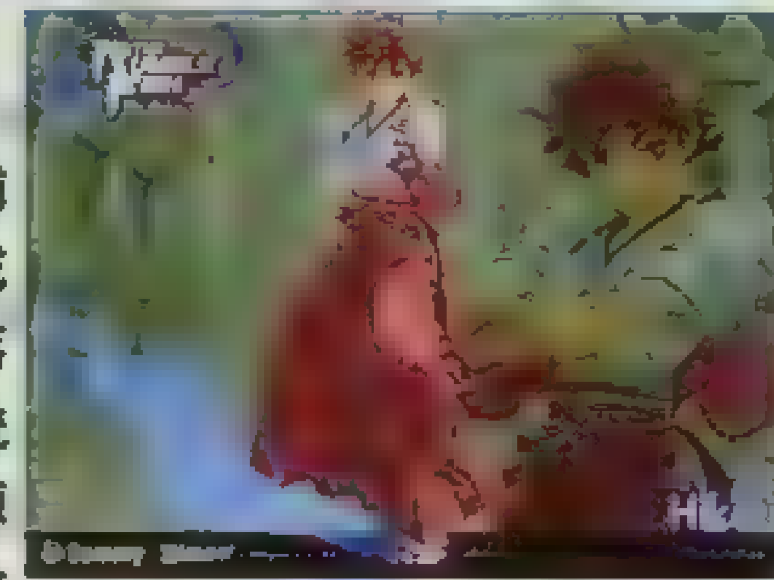
系统简介

THE RUMBLE FISH

文 邪魔天使

斗鱼	SEGA/Dimps	FTG
PS2	2005年3月17日	日元
		推荐玩家年龄 12岁以上

作为Sammy力捧的格斗游戏新贵，《斗鱼》在很多方面具有其独特的一面。游戏中各名角色的动作都采用了动作捕捉，所以都很真实流畅；当打击对手或者受到打击时，身上的衣服会出现脱落等变化。而攻击槽、防御槽这样的系统也很有新意。作为家用机版，PS2版比原有街机版在模式上自然会有所增加，除了街机模式外还有故事、对战、生存、训练模式，除此之外还有家用机版的新角色加入。如果喜欢格斗游戏的玩家可以试试这款游戏，你也许可以找到新的感受。



消耗OG型

Jolt Attack(JA)



发动方式：LP+LK

OG消耗：100%

防御不能技。命中后会让对手在一定时间内行动不能，此时可以再次攻击对手。不过由于次攻击会消耗100%的OG，因此在连续技中效果并不明显。

Advanced Attack(AA)



发动方式：SP+SK

OG消耗：50%

突进攻击，多在取消普通技时使用，发动后无论攻击是否命中都不会出现硬直，并且可以后续普通技或必杀技等。是连续技成立、发展的关键。

Offensive Arts(OA)

发动方式：根据角色具体要求

OG消耗：100%

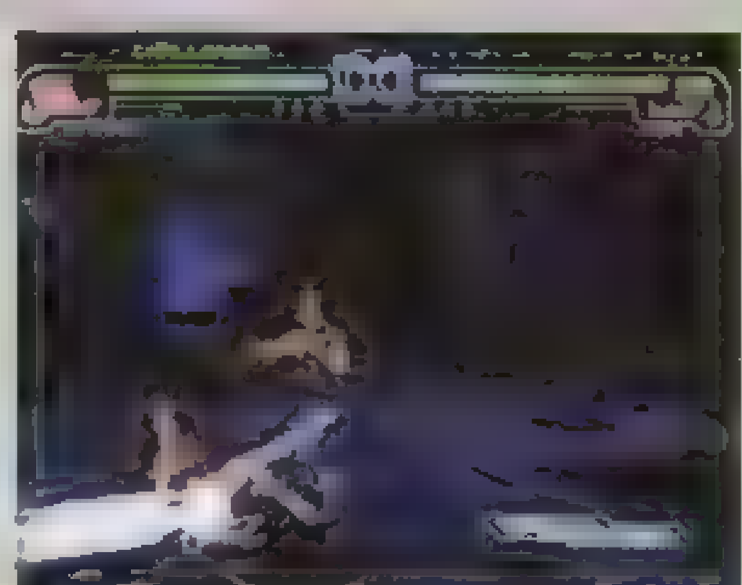
比普通必杀技威力更高的必杀技，一般OA的攻击性能和威力比普通必杀技要高，而判定也有所增强，大多都是将其用在连续技中。

消耗DG型

Impact Break(IB)

发动方式：防御中根据对手的攻击按←+D或↙+D

DG消耗：50%



IB分为两种：防御上段攻击时为←+D；防御下段攻击时为↙+D。即使与攻击的上下属性以及防御的上下属性不符，但IB还是会成立，不过有时还是会失败。IB成功发动后不仅不会损伤体力，更重要的是不会因为防御而出现硬直，可以立刻进行反击。

Quick Recovery(QR)

发动方式：被攻击吹飞后按D键或D键+←/→

DG消耗：50%

发动后，角色能够马上在空中由硬直状态恢复正常(能够跳跃、攻击与防御)。对于躲避对手的再次追击以及拉开与对手的距离很有效，其方向根据摇杆所按方向为准。需要注意的是如果被敌人先读将会比较被动。

Defensive Arts(DA)

发动方式：根据角色具体要求

DG消耗：100%

防御时的特殊必杀技(可以理解为防御超必杀)。虽然攻击力不高，但可以有效打断对手的连续攻击，减少防御崩坏的可能，并可以转守为攻。

全消耗型（同时消耗OG和DG）

Critical Art(CA)

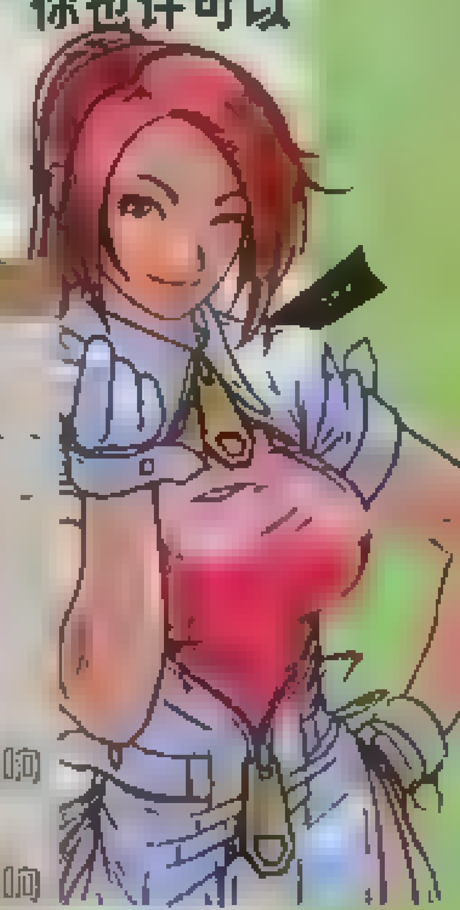


发动方式：根据角色具体要求

OG、DG消耗：100%

只有在OG、DG全满的情况下才能发动的超必杀技。攻击力是所有技当中最高的，有一发逆转的可能。

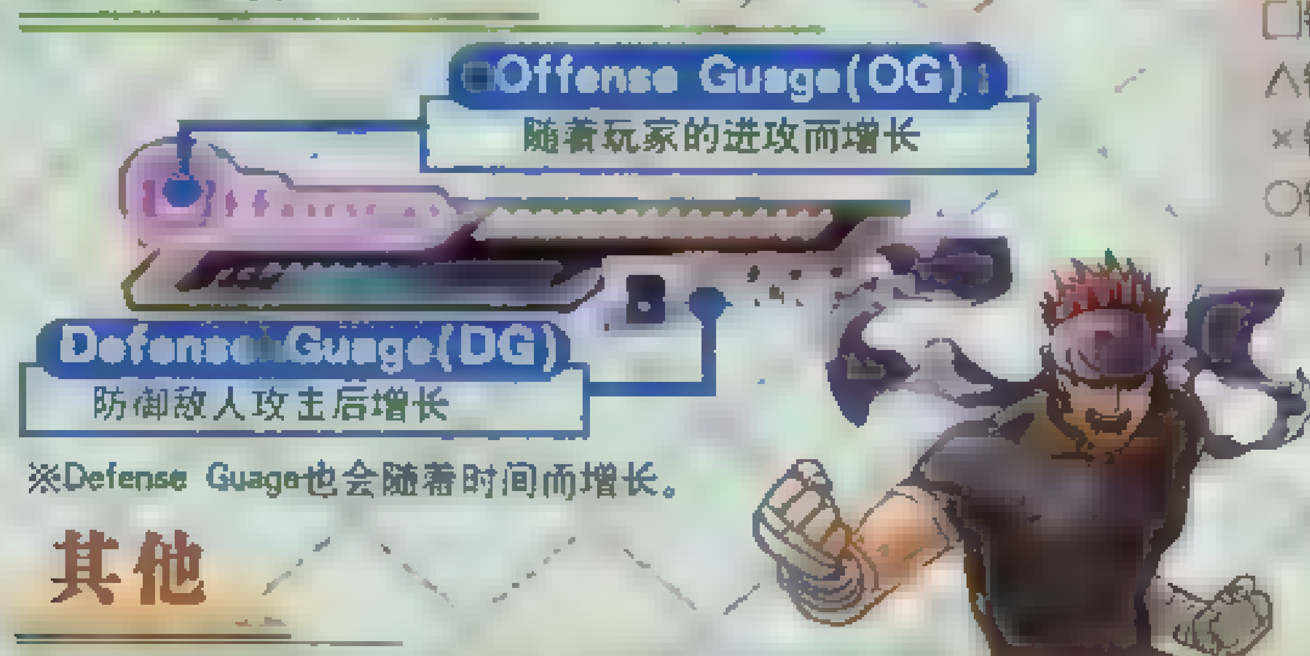
基本系统一览



前冲	[illegible]	
后闪	[illegible]	后闪瞬间无敌
[illegible]	[illegible]	
空中防御	(空中)[illegible]	
投掷	←/→+SP	同时与方向输入为拆投
受身	被吹飞攻击后按任意攻击键+[illegible]	有高度限制
上段回避(CD)	D键	对下段攻击和投掷无效
CD攻击	CD中按任意攻击键	攻击力固定，不受按键影响
下段回避(AD)	D键+↓	角色跳起回避下段攻击
AD攻击	AD中按任意攻击键	攻击力固定，不受按键影响



基本操作



※Defense Guage也会随着时间而增长。

十字键	移动/[illegible]
□键	LP轻拳
△键	SP重拳
×键	LK轻腿
○键	SK重腿
[illegible]键	回避

其他

Rush Combo(RC)



L→L→S→S→特殊技→必杀/超必杀

通常技以特定的顺序使出就能形成连续的通常技，可以对对手进行压制攻击，并且可以取消各种必杀技。根据角色的不同LS的组合方式会有差异，在游戏中属于应该掌握的基本技巧。

Critical Cancel(CC)

可以通过发动OA或CA取消普通必杀技的硬直时间，形成强力的组合攻击。但需要注意的是能够取消的必杀是特定的，使用CC能形成超强力的连续技。

隐藏要素

文 多边形

龙珠Z传说

龙珠Z 传说	Atari	ACT
PS2 Dragon Ball Z Sagas	2005年3月22日	

战士的操作

操作列表

开始键	暂停游戏
左摇杆	角色移动
△键	出脚
□键	出拳
○键	气功波
×键	跳跃
L1键	锁定
R1键	防御
L2键	察看道具
R2键	瞬间移动

除了以上这些基本操作之外，在主菜单的Tutorial（教学）里，还可以学到一些高级操作，比如根据不同的按键组合形成强力连续技，长按○键发出超级冲击波或者魔贯光杀炮等强力气功波，而跳到空中以后再按一次×键便可以使出舞空术，而按住R1键再按×键便是蓄力，这些技巧都是在以后的游戏中要熟练掌握的。

另外，游戏中还有一些特殊的攻击方式，是需要在游戏中收集“Z币”来购买的。下面就将这些连续技的出招方式告诉给大家。





特殊攻击

名称	出招方式	效果
升龙拳	按住R1键然后按□键	将敌人击向天空
回旋踢	按住R1键然后按△键	将周围的敌人踢飞
升龙追击	在升龙拳之后按住□键	对飞向天空的敌人形成三连击
破防	将任何连续技的最后一击换成○键	敌人无法防御这一击
拆招	被敌人的连续技打中时按○键	拆掉敌人的连续技
投技	按住R1键然后按○键	将敌人扔出去

除了上面的特殊攻击之外，还有一套利用“气”的操作。同样是需要在游戏中收集“Z币”来购买的。下面就将这些连续技的出招方式告诉给大家。

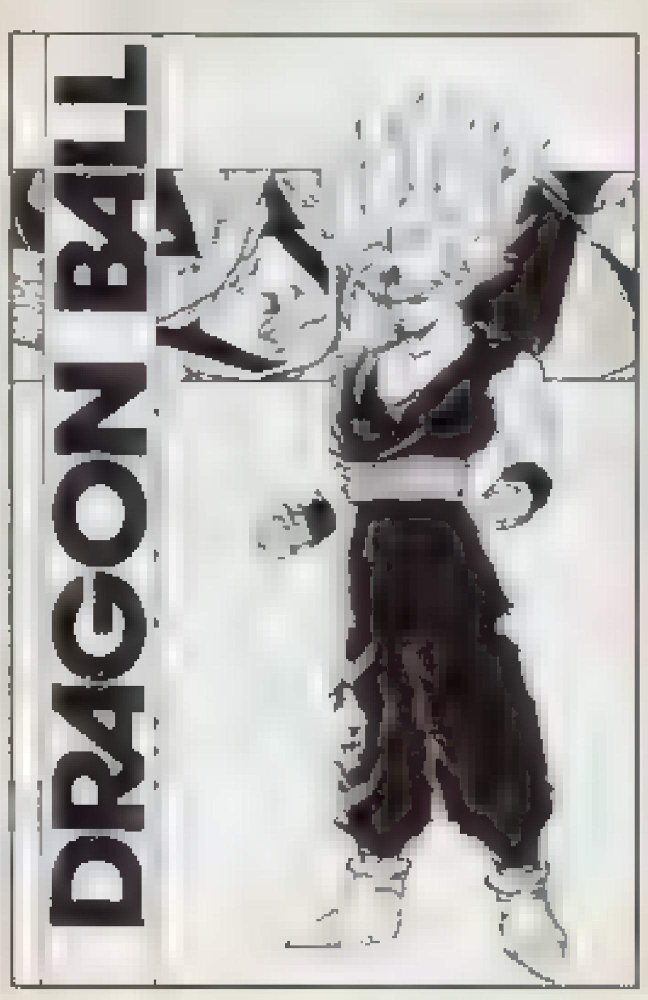
气的操作

名称	出招方式	效果
气功波	按住○键蓄力	发出强力气功波
受身	被敌人击飞的时候按×键	避免倒地
瞬间移动	按住L1键锁定敌人后再按R2键	瞬间移动到敌人身边
蓄气	按住R1键再按×键	恢复气槽

战士的状态

Z战士的状态都是显示在屏幕的左下方（如左图）所示，头像表示你现在所操作的人物，红色的槽是生命值，黄色的槽是气槽，最下面是变身槽，当进行连续技攻击的时候会让变身槽不断增长，但是停止攻击会它会不断衰减，蓄满之后这个槽会闪烁，这个时候按住R1键再按×键将气槽蓄满，之后赛亚人战士们就会变身为超级赛亚人，这可是只有赛亚人才有的绝技哦！另外有一点特殊的是，在故事模式的最后一关，悟饭对沙鲁的战斗中，悟饭是可以进行二段变身的，就如漫画中那样，愤怒的悟饭变成了“超级赛亚人2”，将沙鲁完全地消灭了……





战士的连续技

连续技

名称	出招方式
五连击	△△△△△或者□□□□□
强力打	□□△△△△或者△△□□□□
不意打	△△□□△△△或者□□△△□□□
重力拳	□□□□△△△△或者△△△□□□□□
龙卷拳	△△△□□□□△△或者□□□□△△□□□
气合拳	□□□□△△△□□□或者△△△□□□△△△△
速龙拳	□□□后按住△不放或者△△△△后按住□不放

本作非常强调连续技的使用，只有强力的连续技才能给予敌人更加猛烈地打击。不过这些连续技不是一开始就可以使用的，除了最简单的五连击之外，其他的连续技也都是需要在游戏中收集“Z币”来购买的。下面就将这些连续技的出招方式告诉给大家。

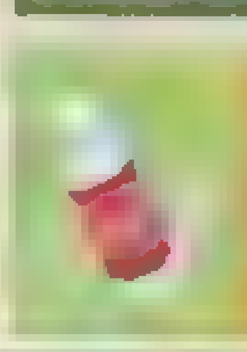
战士的道具收集

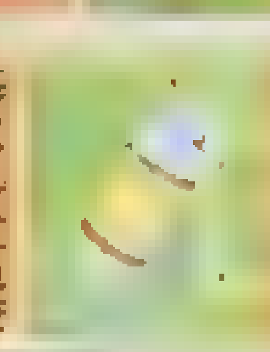
游戏中可以收集的道具主要有以下几种：

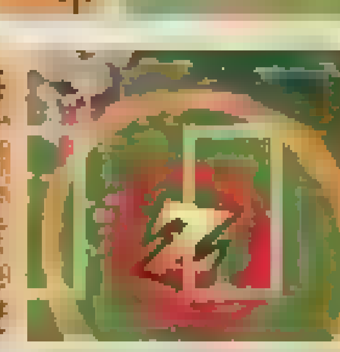

仙豆可以回复一次生命


Z币用在游戏中购买各种升级

龙珠是某些关卡中需要的重要道具


每10个红色胶囊可以让生命槽加长一点


每10个黄色胶囊可以让气槽加长一点


游戏的升级必须在地图中下面的位置才能进行

专为游戏全新制作的开场动画！



www.pr...

游戏立方

栏目主持：多边形

这期的立方有"增肥"的倾向，除了两款周边的评测，绘梦人栏目还将为大家介绍的是个性派画师寺田克也，他的作品一定会让您体会到不同一般的视觉享受。名作殿堂介绍的是1999年来自光荣的作品《Zill O'll》，可能很多玩家对这款作品不太熟悉，不过最近既然有新作公布，那么就请多关注一下吧！今后名作殿堂一般会介绍近期有新作公布的游戏系列，希望大家对这种回顾形式多提宝贵意见。

Email To:game3@ucg.com.cn

多边共享区 ENTER THE GAME

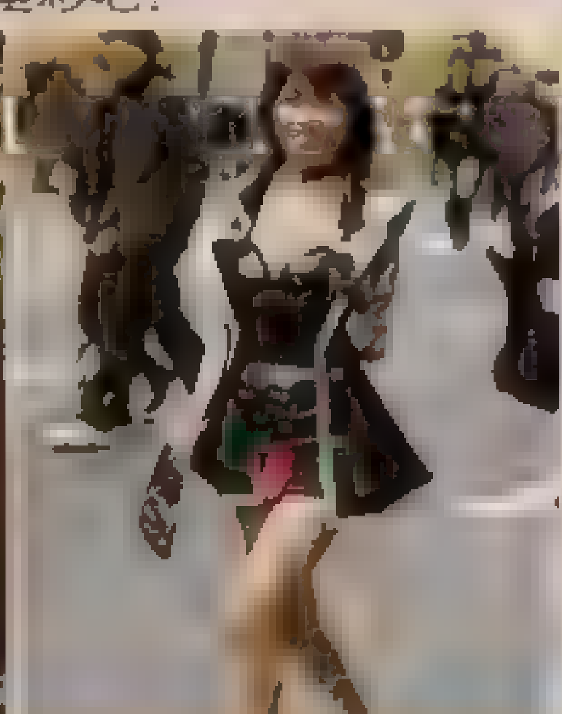
【阿修罗 提供】《铁拳5》秋叶原宣传大行动



在美版《铁拳5》发售并大受好评的时候，日本玩家却还在热烈期待游戏的日版正式发售呢！为了进一步营造气氛，Namco在东京秋叶原区举行了特别的活动，请来Cosplayer装扮成游戏中角色的样貌为游戏助威。这一次在秋叶原的9家游戏店内，由美女们COS成猪股睦实版的凌晓雨、永野护版的安娜以及原始造型版的风间飞鸟"现身说法"。除了在店头散发游戏的传单以外，她们还和光顾游戏店的玩家们一起对战《铁拳5》呢！

利用与游戏同时发卖的HOR特制"铁拳5专用摇杆"套装，美女们以全人物使用可能的状态和玩家进行对战。只要打赢了她们就能够取得与美女合影两张的机会。这个活动持续了很长时间，吸引了很多来往行人，获得了相当不错的宣传效果，希望《铁拳5》能够在日本卖个满堂彩吧！





【星夜 提供】超逼真树木生成，虚幻3再度强化

Interactive Data Visualization公司的SpeedTree技术是一种便捷而强大的内容创作生成技术，这项技术最大的特点就是让游戏开发者可以用最少的工作量创造出最为逼真的森林和树木。最近Interactive Data Visualization公司宣布这项技术将会与虚幻引擎3相结合，让游戏开发者创造出最为惊人的森林效果。





▲树木的逼真程度完全可以用"可怕"来形容！

SpeedTree技术可以在使用极少多边形的情况下创造出高度逼真的树木和植物，并且可以设定枝叶随着风速表现出不同运动状态的效果。

与虚幻引擎3结合的新版本SpeedTree工具中有100多种树木模型库可以直接调用，游戏开发者甚至可以在特定地形上直接生成整片森林。SpeedTree的代码优化结束将会尽量减少繁茂的枝叶所占据的硬件处理能力，保证画面具有充足的帧数。IDV的总裁Michael Sechrest表示，通过SpeedTree与虚幻引擎3的结合，将会使得树木枝叶都达到像素级的光影效果。



SpeedTree是业内十分常用的一种编辑工具，功能强大且物美价廉。在此之前，虚幻引擎2版本的SpeedTree授权费只有9999美元（相对于开发工具来说是十分便宜的），虚幻引擎3版本SpeedTree的授权费目前还未确定。

【阿迪 提供】足球·游戏·无处不在

在一个兴致盎然的周末观看了国际米兰(INT)对佛罗伦萨(FIO)的一场意甲联赛，虽然这几年来FIO已物是人非，但是心中不由得依然想起上世纪九十年代那时的佛罗伦萨。巴蒂斯图塔，九十年代佛罗伦萨的代表人物。他极具魅力的"Batigol"、激情四射的"Machine Gun"，至今依然给我们那一代的球迷留下了至深的印象和感动。作为一个游戏迷，同时也是一个球迷，我对佛罗伦萨那时的球衣胸口广告赞助商也留下了深刻的印象。Nintendo不失时机地赞助了当时的佛罗伦萨，我固执地相信这多少会让像我这一类人组成的一个复合人群对其产生一些莫名的好感。



▲阿森纳在九十年代高速上升的历程就和SEGA一样。

说到游戏厂商赞助职业足球俱乐部的例子，来自英格兰超级联赛的班霸劲旅阿森纳不可不提。同样也是在九十年代中期，SEGA成为了阿森纳的赞助商之一。那时主客场球衣胸口上的"Dreamcast"和"SEGA"，伴随着阿森纳如水银泻地般的展开、多点突击，给初次接触英超的球迷带来了至高的享受。



▲2005年3月13日，巴蒂斯图塔 让我们永远记得这个阿根廷人的名字。

在几天前，一个终究将要来到的消息发布了。没人能够战胜时间带来的衰老，它侵蚀着我们的身体甚至心态。在中国有人说，做巴蒂斯图塔的球迷是最幸福的，也是最悲伤的。因为，他们看着自己的偶像慢慢地老去，而他们则一步步地成长起来的。在闲暇时不妨想起我们心爱的《WE》，去回忆这些早已远离足坛的名字，去回忆我们那曾经为之疯狂迷恋的纯真年代。

【多边形 提供】《bio4》里面的西班牙语

GC上的大作《biohazard 4》相信大家都已经玩过了吧？什么？你还没有玩到？那你还不赶快去买一本《游戏机实用技术》春节合刊，附送的DVD可是收录了完全的动画影像哦！（众编：你这广告也做得太不是地方了吧？）

开个玩笑先，记得在前两期的“大家来找碴”小栏目里，有一位读者对多边形在DVD上翻译的字幕揪出了不少错误，其主要的原因就是游戏中夹杂了大量的西班牙语和西班牙口音的英语，让多边形都有些头晕，不过经过上次那位读者的指正，多边形现在苦修恶补了西班牙语，为此特地将游戏中村民嘴里的西班牙语翻译给大家，（开玩笑）如果有错误还请各位西班牙语达人多多指正哦！

【里昂遇见的第一个村民】	
Que carajo estas haciendo aqwi?	你在这里干吗？
Largate cabron!	滚出去！
【村庄】里昂进有霰弹枪的屋子后，村民发动围剿时的动画】	
Vayan Por Detras!	从后面包抄他！
【钟声响起】	
La Campana.	是钟声。
Es Hora De Rezar.	到礼拜的时间了。
Tenemos que ironos	得赶快去。
【湖上乘船弃尸的村民】	
Vamos	走吧
【巨人第一次登场】	
Apurense!	快！
Esta loco.	他疯了。
【村民的其余台词】	
Aqui esta	他在这儿！
Atacalo!	攻击！
Matar	杀！
un forastero!	有个陌生人！
Agarralo!	抓住他！
Ahi esta.	他在那儿！
Te voy a matar	我要杀了你。
Te cogi	找到了！
Detras de ti imbecil	我在你后面呢，混蛋。
Te voy a hacer picadillos	把你切成块！
Vos voy a romper a pedazos.	把你撕成块！
Basta ya hijo de puta!	给我住手！你这(脏话)！
Miralo, esta herido!	看！他受伤了！
Donde esta?	躲到哪儿去了？
Esta en la trampa	他中陷阱了！
【教徒们的台词】	
Vamos a matar	去杀。
Morir es vivir.	死即是生。
No lo dejen escapar.	别让他逃走了。
Cogerlo!	抓住他！
Matalo!	杀！
Muere muere, muere, muere	死吧，死吧，死吧，死吧

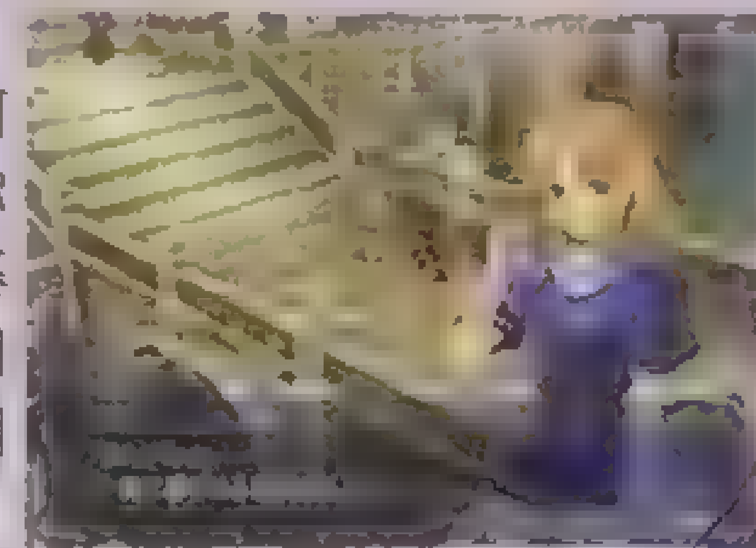


【沙罗 提供】《伊苏》最新作一举公开



喜欢《伊苏》的玩家们注意了！日本FALCOM公司于日前在自己的官方网站上一口气公布了两款大作的最新作——《英雄传说 空之轨迹》第二部以及“《伊苏》系列”的新作《伊苏 菲尔迦纳的誓约》(YS The Oath In Felghana)。

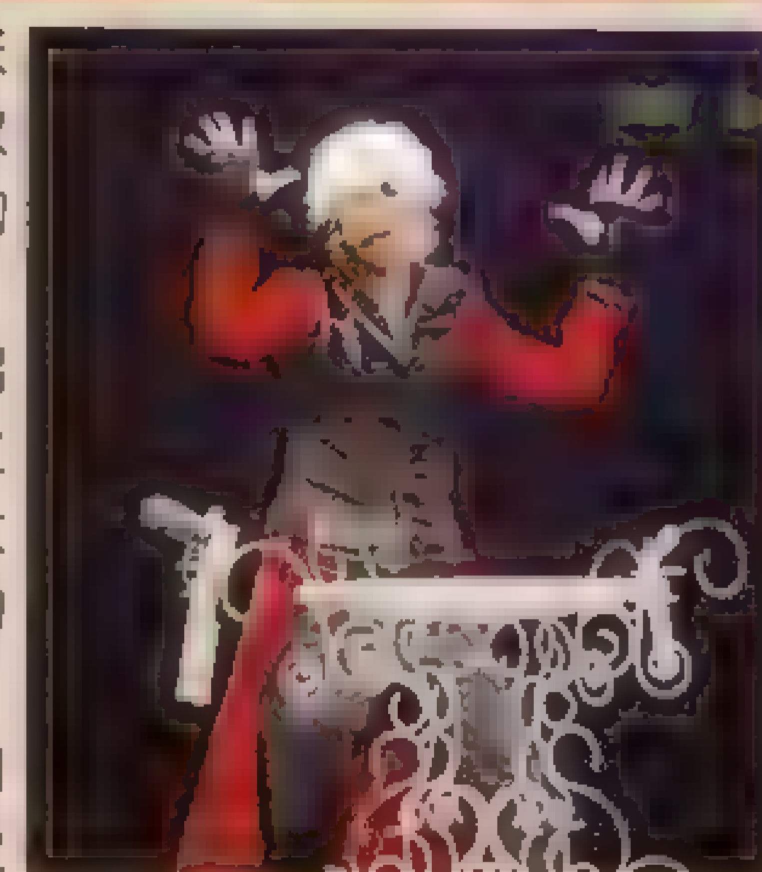
据称，《伊苏 菲尔迦纳的誓约》的世界观与曾于1989年在NEC PC-88个人电脑所发行的《伊苏Ⅲ》的世界观相同，同时，该作采用了《伊苏Ⅳ》的游戏引擎与系统所制作，但严格说来仅属于3代的外传作品，因此也并没有冠以7代的名字。



故事叙述了主角阿德尔(Adol)在听到菲尔迦纳地区有不祥的传闻之后，便和出身于菲尔迦纳的好友多基(Dogi)一同来到雷得蒙多市街，并且和多基幼年熟识的好友司多达托兄弟等新登场的角色们相逢，从此卷入了一场庞大的阴谋之中。

虽然本作目前只公布了PC版，但鉴于《伊苏》在我国PC玩家中的高人气，以及目前日本厂商正将该系列一一移植至PS2等游戏平台的状况，因此本作还是非常值得大家关注一下的。《伊苏 菲尔迦纳的誓约》已经定于今年6月发售，那一天离我们已经不远了。

【卡伦 提供】[illegible]



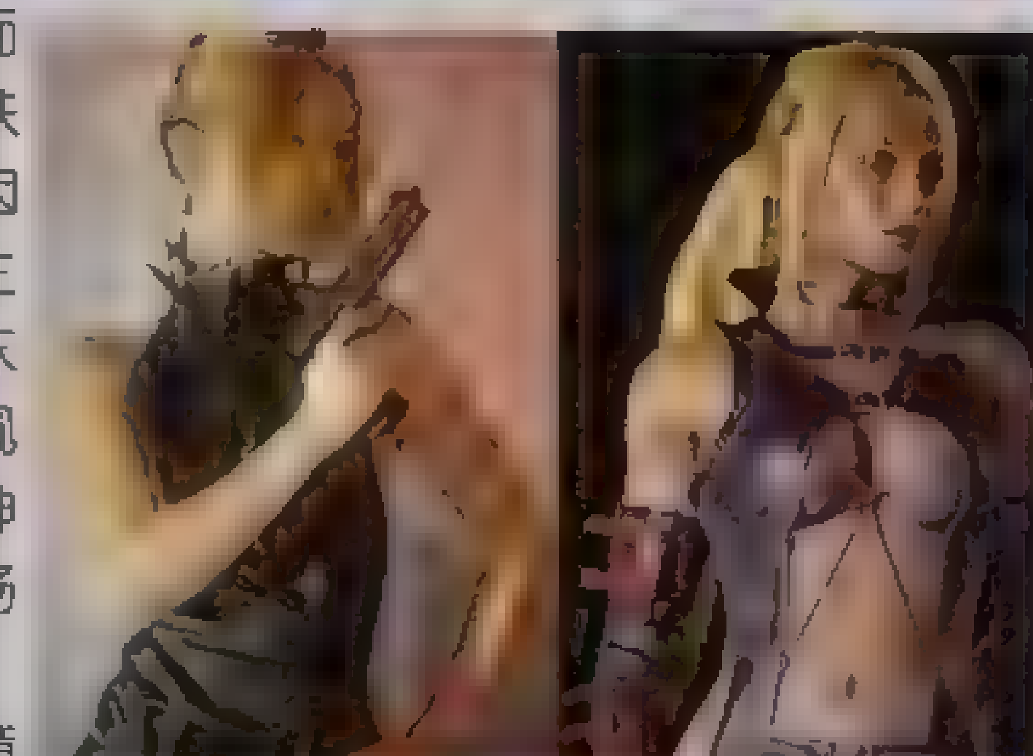
3月7日，古巨基的首场个人演唱会在香港红馆举行，而张柏芝、周慧敏等众多明星也纷纷前来捧场，不过，我们向大家报道这则消息的焦点却并非于此，而是此次演唱会上那浓重的ACG气息。

演唱会一开始，古巨基便坐在机动战士高达机师座椅上出场，而之后更是COSPLAY《鬼泣》中的但丁大展歌喉，除此之外，在会场上观众们更是可以看到《变形金刚》中的擎天柱大哥、RX78系的高达等动画机体。



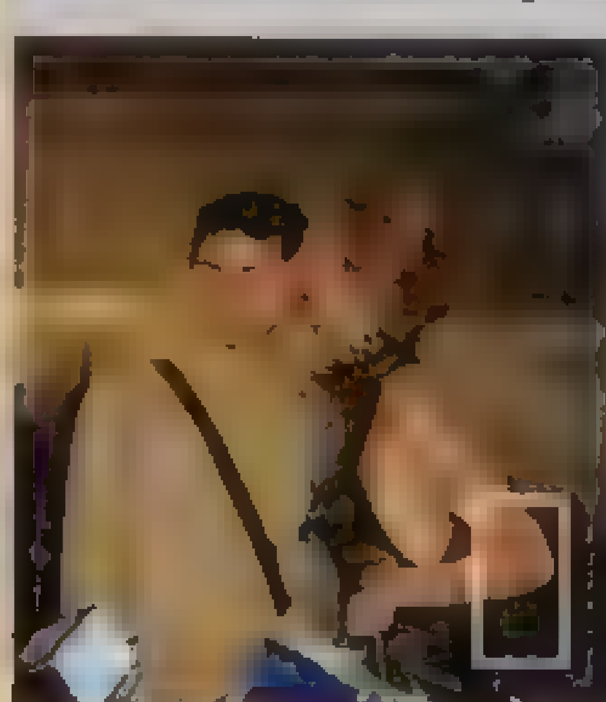
其实，古巨基一向就是一名狂热的ACG爱好者，相信许多朋友还记得他曾推出的那张名为《游戏·基》的专辑，那些《美少女梦工厂之三国无双》、《任天堂流泪》、《心跳回忆》的歌名当时可是让很多玩家和歌迷大感兴趣的呢。而古巨基在接受采访时也曾表示，自己这次演唱会的许多灵感就是来自于游戏。

【胜负师 提供】台北电玩展真人版尼娜献吻



2月28日，在台北电玩展上举办了一场别开生面的“尼娜杯”《铁拳5》比赛，这个同时宣传PS2版《铁拳5》与《慢性死亡 铁拳：尼娜·威廉姆斯》的活动因为请来法国美女扮演人气角色尼娜而特别引人注目。身穿贴身露背的黑色皮衣，再加上搭配黑丝袜的修长双腿，真人版尼娜一上台马上吸引了现场观众的视线，闪光灯不断。这位法国美女不但扮相神似尼娜，连动作姿态也都表演得入木三分，让现场所有《铁拳》玩家赞叹不已。

这次的“尼娜杯”有7名参赛者争夺冠军，（毕竟只是宣传活动，而非正式的官方大赛）经过一番激烈的晋级赛后，最后由冷静操控尼娜的董哲安选手获得冠军。除了获得PS2主机等奖品之外，真人版尼娜还大方送上一吻，引起现场群众艳羡惊呼。



日籍的董哲安长期在台湾工作，他很早就投身于《铁拳》的世界中，是台湾《铁拳》界的风云人物。他曾获2002年日本千叶县《铁拳4》代表权，但当时因工作关系无法参加日本全国大赛。董哲安表示早已在大型机台上玩过多次。热爱《铁拳》的他，甚至自己买回街机的基板，接上转接器用电视玩，这次得到冠军绝非侥幸。胜负师只能说，这才是真FANS啊！



无限你的无线

——罗技“无限战斧”试用报告

罗技，作为一家专门生产电子周边产品的国际大厂，在电脑的周边产品方面可以说是享誉全球，相信不少电脑玩家都以拥有一个罗技的键盘鼠标或者手柄为傲吧？其实罗技除了生产电脑周边之外，在游戏机周边方面，也拥有许多出色的产品。多边形在上次去日本采访TGS的时候，就曾在秋叶原看到一款罗技生产的PS2专用无线手柄，外形美观手感绝佳，当时多边形就在想，什么时候能在国内看到这款手柄就好了。

前不久，我们收到罗技即将在国内发售一款经过索尼官方认证的PS2专用无线手柄的消息，等到多边形拿到罗技公司送来的样品一看，果不其然就是在日本看到的那一款手柄，没想到罗技这么快就在国内发售了这款手柄，这是在索尼正式发售大陆版PS2之后，第一款出现在市场上经过索尼官方认证的PS2周边产品。

这款手柄在国内的正式名称叫作“无限战斧”，目前只有黑色的版本，多边形在日本还看到过银色和白色的版本，相信罗技也会在国内推出相应的颜色。手柄的包装采用了硬质塑料的防震包装，罗技还非常细心地在包装底部手柄和垫板接触的位置放置了四块海绵，防止手柄与垫板摩擦而对外壳造成损坏。在包装正面我们看到了一个带有“PS”字样的激光防伪标志，这表示这款手柄是经过索尼官方认证的，在包装的背面非常清晰简洁地标出了手柄的基本特性。打开包装后，里面有一本产品说明书，一本责任声明，一张产品合格证和一张罗技产品的质保凭证，而手柄和无线接收器也静静地躺在下面，我们还看到包装内有罗技赠送的两粒金霸王电池，免去了我们买电池的麻烦。

我们先把电池安放在手柄的背部，然后将无线接收器插在PS2的手柄接口上，启动PS2主机后，看到无线接收器上的绿灯不停地闪烁，按下无线接收器上的按钮后，再随便按下手柄上的任意按键，这样手柄和无线接收器便连接成功了。手柄的外壳采用了细磨砂塑料，加上人体工学的外型设计，拿在手里的手感非常舒适，在按键方面，除了一般PS2手柄常用的按钮之外，还多了一个控制震动的开关，玩家可以随时关闭震动功能来节约电力，而原来PS2手柄上的模拟开关被转移到了选择键的左上角。我们拿了好几款游戏来做测试，包括格斗、动作等多款需要频繁按键或者对按键指令要求非常严格的游戏。经过编辑部内绝大部分编辑的亲手测试，无一不对这款手柄赞不绝口。

另外我们还单独测试了手柄的无线接收能力，而手柄的实际表现也让人无话可说，无论多边形走到编辑部的任何一个角落，对于放在编辑部靠近入口的接收器都可以良好工作。而在电池的电力消耗方面，从手柄到达编辑部开始，每天都会被编辑“蹂躏”至少3个小时，到本文截稿前已经过去两个多星期了，未见任何电力不足的现象。

这款手柄目前惟一的缺点就是售价稍显昂贵，官方零售价是429元，对于普通玩家来说这个价格足够买两个原装手柄了，不过考虑到罗技产品一贯的特性和实际上的出色表现，这款手柄还算是比较值回票价的，如果你想体验无牵无绊的无限感觉，那么这款“无限战斧”就是你绝佳的选择。

优点

- ✓手感舒适，使用方便。
- ✓无线距离长，电池寿命高。

缺点

- ×价格稍显昂贵。
- ×键程比较长，影响精确定位。



我们都是神射手！

——北通“神射手2”试用报告

北通在国内电视游戏玩家群中可谓名气不小，以专门生产价廉物美的游戏硬件周边产品而在玩家之间有口皆碑，这些产品的共同特点是价格便宜，产品耐用，十分符合中国国情。

前不久，我们又收到了北通公司给我们寄来的最新产品试用装，这个名叫“北通神射手2”的产品是一支对应PS系主机的光枪操作器，专门来对应那些可以使用光枪操作的游戏，例如著名的Capcom公司的“《枪下游魂》系列”和Namco公司的“《化解危机》系列”，虽然这两个系列已经很长时间没有推出新作了，但是北通公司秉承着不断创新和为玩家服务的企业精神，依然在不断地将更加完善的产品推荐给玩家。

产品的包装内包括一支北通神射手2，一根AV转接线和一本用户手册，特别要提及的是这一根AV转接线，它可以让玩家很方便地将主机、光枪和电视连接起来，而不需要每次在更换手柄和光枪的时候还要更换AV线的连接。

光枪的外形设计据北通公司的技术人员说是模仿了德国瓦尔特P22手枪的设计，握力舒适，外形时尚。这一款北通神射手2最大的改进之处是增加了一个红外辅助瞄准装置，这个我们会在后面说明，另外据北通公司的技术人员介绍，本次还特地改进了光枪的退膛装置，使其反应更加灵活，战斗的临场感十足。



我们将光枪和主机还有电视连接好之后，在每个射击游戏开始之前都会有瞄准校准画面，这时从光枪的红外瞄准装置射出一条肉眼看不见的红外线，而在电视屏幕上就显示为一个红点，从而辅助玩家在射击过程中的瞄准，玩家可以根据自己的习惯对红点的位置进行微调，使其更加居中。不过在校准的过程中我们发现一个问题，在编辑部的这台索尼贵翔电视机上怎么也无法成功校准，根据我们仔细察看了说明书之后，发现这款光枪无法支持这种可以进行100赫兹扫描的电视机，于是我们只好拿另外一台康佳的普通电视机进行测试，结果很快就进行了校准，这一点还希望玩家要注意。（此外这款光枪还不支持的显示设备有液晶显示器或液晶电视机、背投电视、电脑显示器和等离子电视机。）

我们使用这款光枪对“《枪下游魂》系列”和“《化解危机》系列”两个PS系主机上的主力光枪射击游戏进行了测试，结果是这款北通神射手2的表现非常好，不但瞄准非常精确，在红外线辅助的情况下更是百发百中，另外退膛装置的反应也十分灵敏，玩起来令人大呼过瘾！几乎令人挑不出什么毛病，是一款值得向玩家推荐的产品！

不过需要提醒玩家的是，由于光枪游戏特殊的处理方式，所以每次玩游戏的时间不要太长，否则对眼睛十分不好。另外由于这款光枪的退膛动作力度还有些大，在长时间使用之后会让手臂和手掌感到酸痛，所以在必要的时候通过枪身上的开关来关闭退膛系统，另外还可以将光枪设置为自动发射，避免不断扣动扳机而造成手指酸痛。

优点

- ✓握力十足，连接方便。
- ✓红外辅助瞄准大大提高了射击的精确度。

缺点

- ×退膛动作力度太大，手臂容易酸痛。
- ×枪身稍显分量不足，容易抖动。



Q 胜负师：你好！我很喜欢玩《鬼泣》和《红侠乔伊》，也很期待《大神》。可以说我是一个神谷英树FAN，但同时也是很不合格的FAN，因为我对这位鬼才几乎一无所知，你能介绍一下他吗？【上海 J3】

A 神谷英树也是我个人比较喜欢的游戏制作人，那就让我小小地“徇私”一次吧。(笑)神谷英树（HIDEKI KAMIYA），1970年出生在日本长野县，学生时代就是一个问题儿童，常因在课堂上与同学讨论游戏而受老师批评。高考时因为深迷于街机而落榜，之后又苦读了一年才如愿进入大学。神谷从小的志愿是“加入Namco开发伟大的游戏！”不过毕业后却加入了Capcom。初出茅庐的神谷被安排在三上真司的BIO开发组中，因为大胆敢言而受到三上器重，而且他古灵精怪，创意十足的特点在那时已经显露出来，时间挑战模式、豆腐模式都出自他的灵光一闪。1999年初，Capcom第四开发部成立，在游戏界只能算是“毛头小子”的神谷被委以企划《BIO4》的重任，但因为与三上理念不同，最后他特立独行，推出的却是在全球卖出200多万份的《鬼泣》，这款杰作使神谷名声大振。而2003年6月推出的《红侠乔伊》是完全展现神谷个人风格的力作（连乔伊的长相都与神谷极为神似），媒介和评论界对于这样的另类作品给予了极高的评价。2004年7月1日，Capcom子公司CloverStudio成立，神谷成为除稻叶敦志以外最重要的公司成员，并发表了令人过目难忘的《大神》，想必这又是一款能够完全体现神谷个性的“神作”吧！



Q 各位小编，辛苦了。客套话就不多说了，转入正题：①最近在玩《凡人物语》，我接了个任务，什么下水道怪物，但是我不知道在哪里完成，绿色的光标是停在事务所的，但是……事务所里哪有下水道啊？我去废弃的房子的那个下水道转了好几遍了，但是都没有发生任何事件，接下来的情节就发展不了了，please tell me！接下来我该怎么办？或者说那个任务该怎么完成啊？②另外，《真・三国无双4》里的LV4武器的重量是一定的吗？我拿了二乔的LV4武器，不过都是重的，换个难度打会有所改变吗？【Ayuyu】

A ①这个任务也曾把我卡了半个钟头。光标的位置没错，就是在事务所引发剧情，不过最阴险的地方在于下水道的入口是在事务所地牢的最后一间牢房里面，不仔细看根本看不出来。这个任务本身倒是没什么难度，就不多说了。②LV4武器的重量是固定的，与难度无关。另外，重武器虽然挥动速度慢，但每一击的伤害值要大于相同攻击力下的轻武器，算是各有千秋吧。

Q 小编们好！本人在玩《凡人物语》的时候遇到了一个问题，不知道是BUG还是什么，在我完成了アルガンダースの古城的事件，打败了大恶魔之后，我回到ヘレンシア砦，按照攻略上讲的接下来应该在ジャック的房间发生事件(应该是列妮昏倒)。事件后前往ディチョット地方的火の山。但当我在ジャック的房间里无论睡了多少天(大概有十几天）都没有发生剧情，不知道是哪里出错了，请赐教，谢谢！【dona】

A 如果从アルガンダース城回来在ヘレンシア砦睡觉没发生蕾德莉身体不适的事件，那说明你很有可能在前面接了哪个任务没有完成。这个时期有两个任务，你看看是哪一个。一个是在之前完成了“ゴブリン墓场の秘宝”的任务后，在此时出现的任务。如果与セディチ地方的黑哥布林マルコ对话，他会委托你去找历史书，接受这个任务去哥布林的牧场，在最里面与ゴブルホテブ9世战斗，胜利后就会得到哥布林的历史书了，回去把它交给マルコ就能完成任务。另一个任务是从ヘレンシア砦的ダヴィド那里接受“从地之谷采集光辉矿石”的委托，接受委托后去地之谷，打倒矿坑最深处的BOSS得到“地王ベヒモス”，回去与ダヴィド对话就能完成任务。如果没发生情节估计就是以上两个任务没完成，如果不是那就请想想还有什么任务没完成。因为这是个必定发生的情节，如果没有发生那最有可能的就是还有委托没完成，我想这不会是什么BUG吧。

Q 本人在玩《战国无双》中的女忍者之章上田城救出战时遇到了难题。攻略中说当与服部半藏对决时，只要跟杂兵拖时间。等时间一到就可过关。但我玩的时候每次我方的主大将真田幸村都被敌人给打掉，从而导致任务失败。那么究竟在地狱难度下要撑多久才能过关？还有，怎样才能顺利过关呢？攻略中说即使是没有练过的角色，只要熟记地图也能顺利过关。但该任务的失败条件是真田幸村的战死啊！望无双总帅给予答复。【WINDY】

A 你玩的应该是《战国无双 猛将传》，而不是《战国无双》吧。因为在猛将传中，这一关的过关条件被改成了必须打败服部半藏，这样就不能用《战国无双》中的方法去打了。这么改的原因可能就是避免玩家不练级就能过关。

Q 纱迦兄，有几个小问题：①无双模式中，各个存档之间是否有联系，是不是会互相影响？如果我有一个不错的档，存在第一个，而我用一个很差的记录存在第二个，第一个会受影响吗？②每个人的能力上限是否是固定的，也就是说无论怎么练，最后4项基本能力都能到全满？用金手指呢？③无双模式中，那些存档可不可以单独删除？请大师在百忙之中帮忙回答，谢谢！【Email问题】

A ①不会有影响。②能力上限都是固定的。用金手指练级没必要，不如直接开一击死算了，那还更爽些，不过也会很快让你对这游戏失去兴趣，请慎用。③存档只能覆盖，不能删除。

Q 胜哥：你好，这是我第一次给你写信，小的我想弄明白一些事情，请帮忙解释一下。自从看了关于PSP影像播放功能详解后，很是感兴趣，但是有几个问题我不太懂。①如果是从电脑上下载的话，PSP要用什么和电脑连接？②还有，如果是直接用PSP上的记忆棒接入电脑，我想知道是怎么接的？我知道SONY的笔记本有记忆棒的接口，但我的是台式机，能解释一下吗？【枫流川】

A ①如果是用PSP直接接驳电脑，那需要使用USB线，注意是要迷你头的那种，普通的JSB线接不上。有读者问迷你头USB线多少钱，这时也一并回答了，10块钱左右，在电脑和数码产品店里都能买到。电脑与PSP连接后，在PSP上选择“USB接续”即可。②记忆棒接入电脑需要的是“读卡器”，多功能读卡器的价格在50元左右。

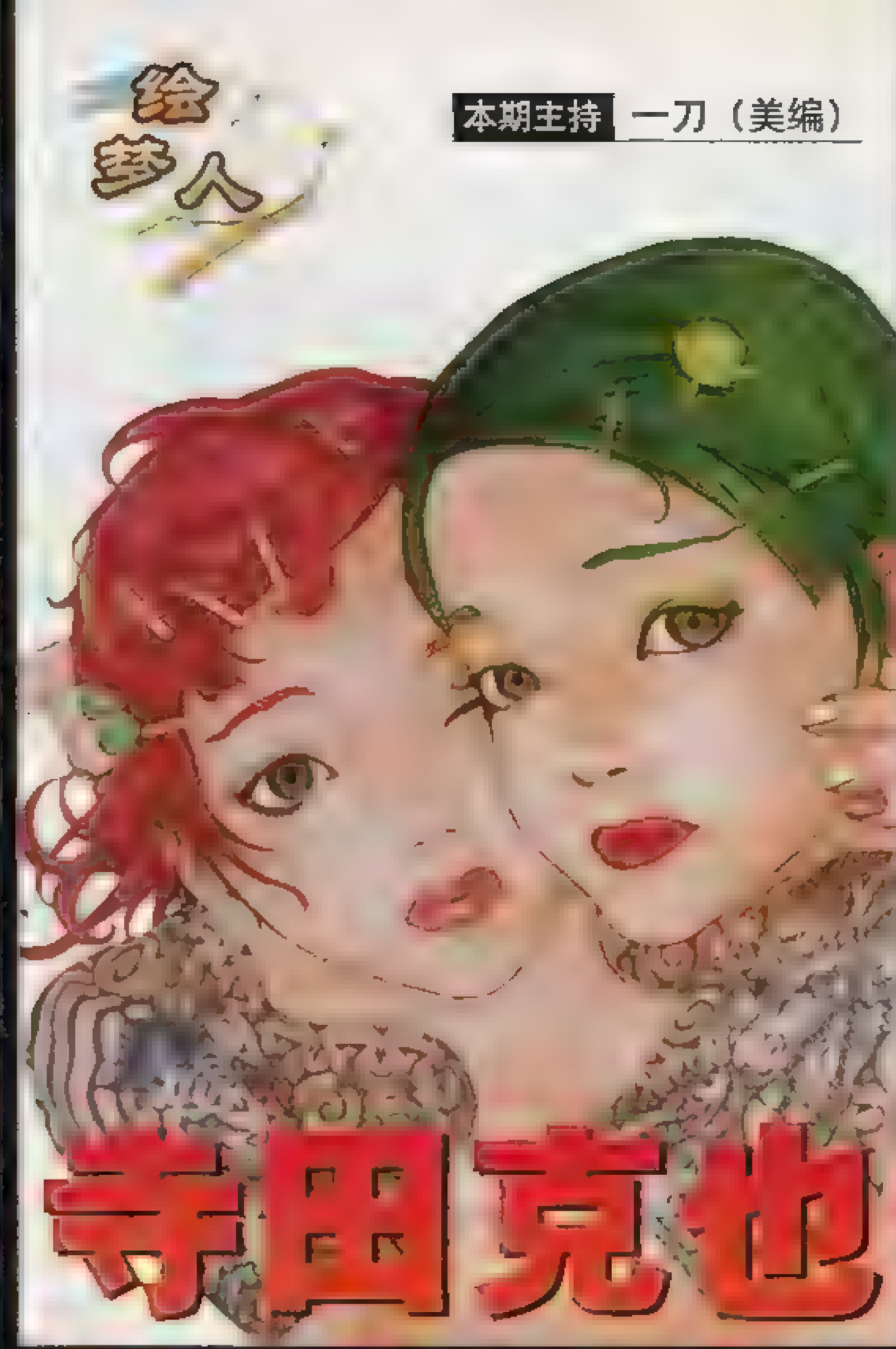
Q 胜负师你好，我有个问题想问你。现在还值不值得买PS2？我终于筹起了买机的钱，不过PS3快要出了！忧闷啊……【E-mail问题】

A NDS和PSP推出前不久，问到现在还值不值得买GBA的玩家就特别多；现在PS3发布在际，而且年底就会发售的传闻可信度也不低，所以出现“现在买PS2值不值得”的疑问也就不奇怪了。这里再奉劝一下各位玩家，购买主机和买任何东西一样，都是一个消费行为，理性的消费一直是全社会所提倡的。主机的更新换代，不同品牌的各自优势，都会让玩家的选择变得更为困难。我个人认为，买主机关键是两条：一条是这台主机上有你特别喜欢或关注的游戏，另一条是腰包能够承受得起。不符合上面两条，那就算是PS3明天就发售，对于普通玩家来说又有什么意义呢？如果有全机种制霸或新主机第一时间无条件入手的觉悟与实力便不必考虑太多。咱手头不宽裕，买台PS2、NGC、Xbox什么的不是还能顶两年吗？PS3、革命、Xbox2就等发售、降价、再降价、且出了不少好游戏之后再说也不迟啊！

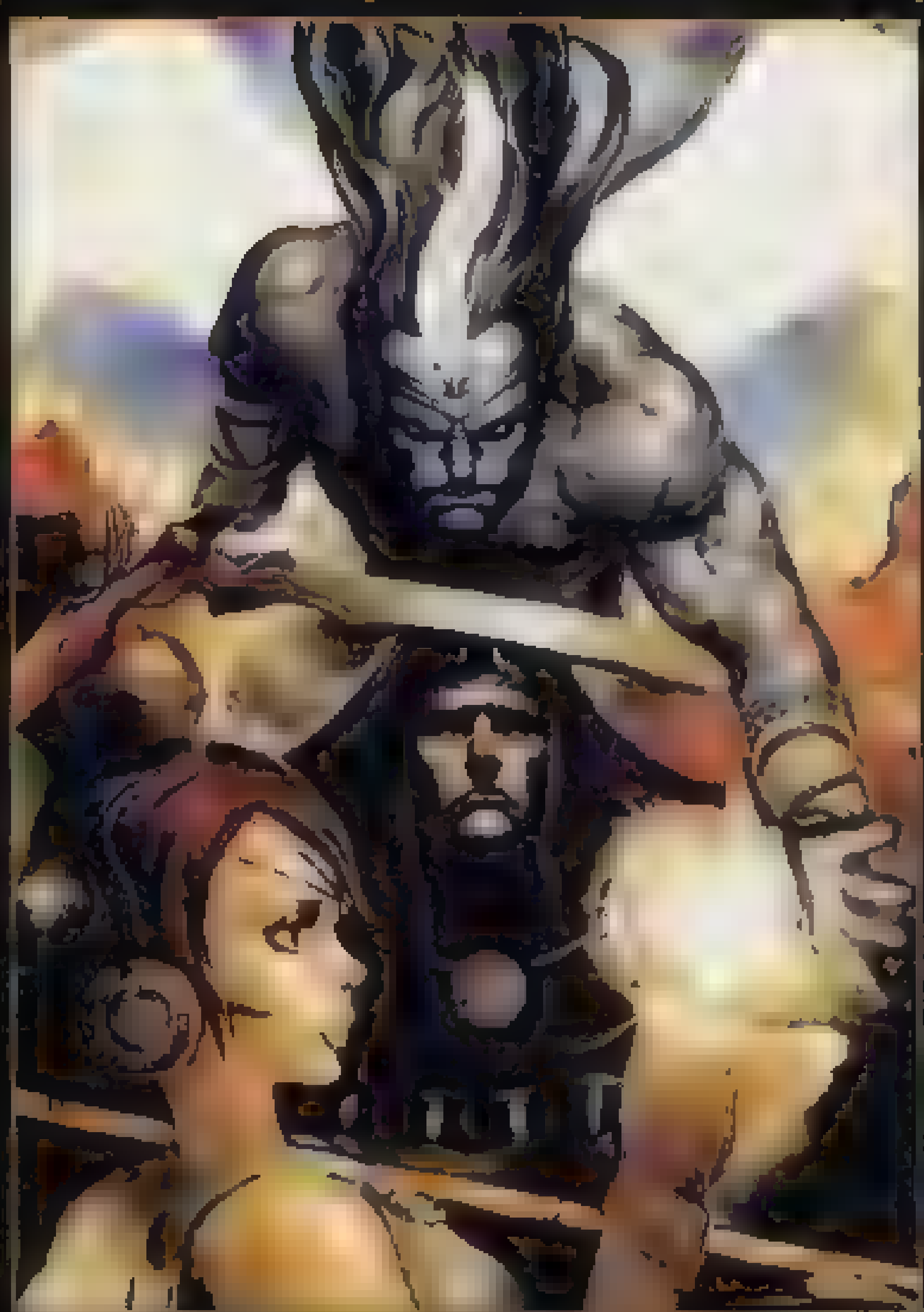


本期主持 一刀（美编）

寺田克也，一位活跃在日本动漫、插画以及诸多设计领域，被誉为“鬼才”的传奇画师。多年来一直以其超另类的作品风格为人们所关注。而曾为多款著名游戏系列提供人设的他，也不止一次地因其笔下极具个人特色的人物设计而给玩家留下深刻的印象。本期“绘梦人”栏目，我们将带领各位读者一起进入寺田克也笔下创造的奇异诡秘的梦幻世界。



历史：巨匠之成长



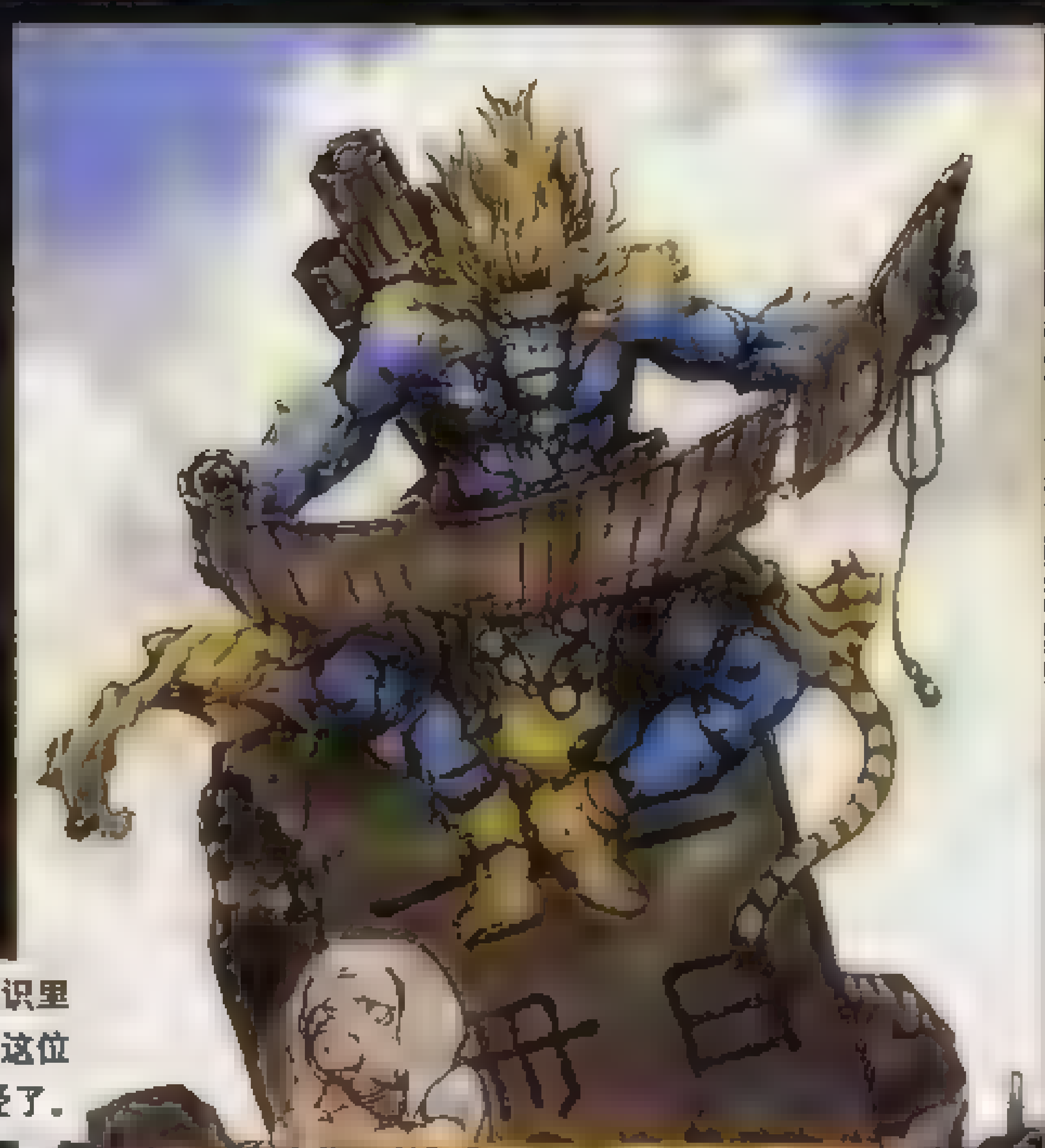
1963年12月7日，寺田克也出生在日本冈山县玉野市。在家乡的冈山县立工业高中工业设计专科毕业后，他进入东京阿佐谷美术专科学校。在该校的三年学习时间里，寺田克也已经开始涉足产品外包装和广告设计等行业，为他今后成为专业插画家和设计师奠定了一定的基础。

结束了学习生涯之后，由于其插画作品经常作为封面或者扉页用图出现在漫画杂志上，寺田克也逐步走入了人们的视线。1986年，他为桌面游戏《Dragon Node》绘制的包装插画引起了游戏业界的关注，随即开始参与角色设计、游戏插画等工作。

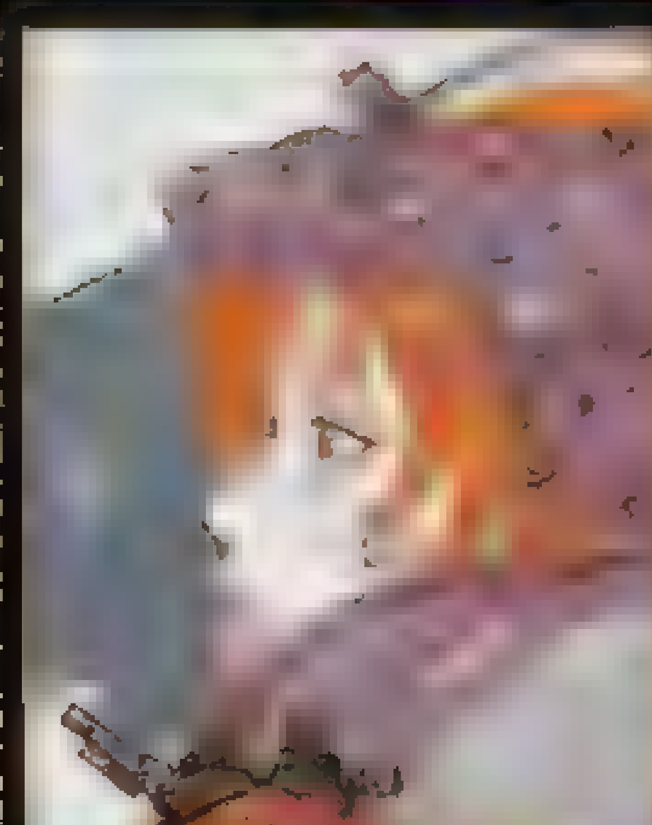
在游戏界获得不错反响的同时，寺田克也逐渐开始活跃在诸如杂志封面、插图及海报绘制和设计等领域。而这些工作涉及了科幻、电脑、游戏、生活甚至成人等杂志行业。

随着影响力的扩大，一些杂志（如日本著名的业界评论杂志《游戏批评》）开始为他开设各类专栏。

与此同时，伴随着在各个领域的磨练，技法的提高和口碑的增长，寺田克也的漫画作品也日益受到关注。这其中值得一提的是他从1995年起开始创作的脱胎自中国古典名著《西游记》的《西游奇传·大猿王》。在该漫画中，孙悟空成了不折不扣的邪道妖猴，而唐僧更干脆就以性感美女的形象出现。对传统经典进行如此彻底颠覆，大概只有特立独行达到了一定的高度后才有把握去尝试的吧！



▶在大多数读者看来，与已经在意识里根深蒂固的美猴王形象相比，眼前这位“孙行者”显然另类得有些难以接受了。

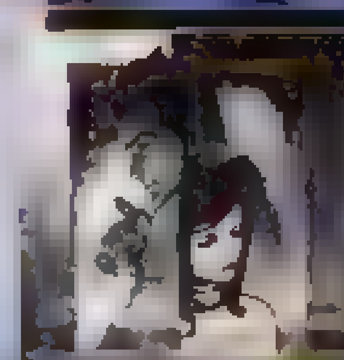


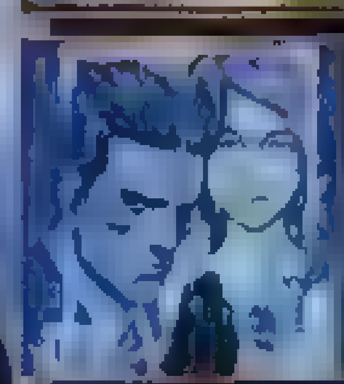












《侦探 神宫寺三郎》系列

以1987年4月面市的《侦探 神宫寺三郎 新宿中央公园杀人事件》为开端，《侦探 神宫寺三郎》系列逐渐发展为侦探AVG类型游戏的长青树，系列最新作——GBA平台上的《白影少女》于今年1月27日上市，而该作已经是本系列在家用机领域的第十部作品了。寺田克也具有鲜明个人风格的插画和人设，伴随该系列从FC时代一路走过，已经与游戏本身一同成为系列的标志之一。



随着水平的进一步上升和声望的提高，寺田克也涉足的领域也进一步扩大，动画角色设计、模型造型设计、小说封面和装帧、舞台剧团体海报绘制、音乐CD包装设计等行业，都可以见到他活跃的身影。

1999年10月，收录了寺田克也发表过的全部插画、专栏散文、设定画和随笔涂鸦作品等内容的《寺田克也全部》画集诞生，标志着他的创作事业达到颠峰状态。

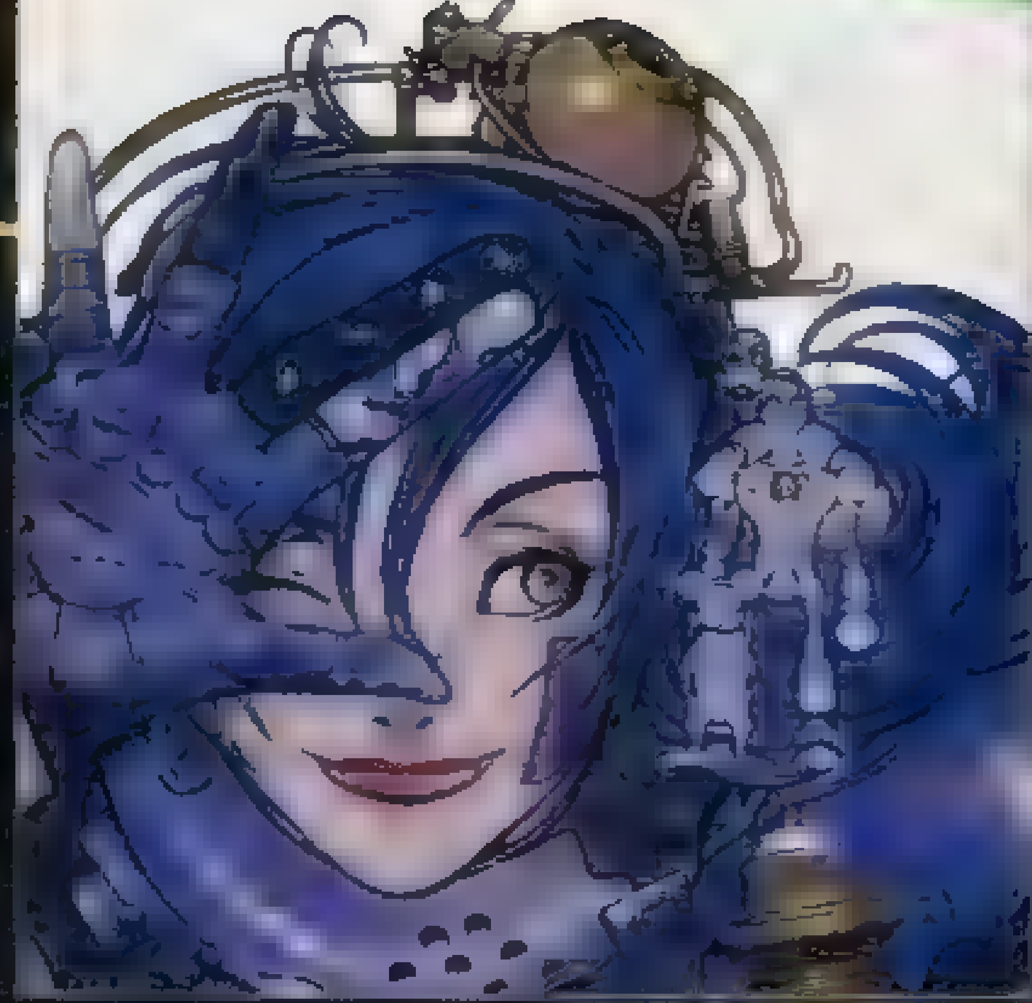
直到目前为止，寺田克也在日本动漫、插画界以及前卫设计领域依然风头不减，作为游戏玩家，我们期待能够有更多的机会目睹他的风采。

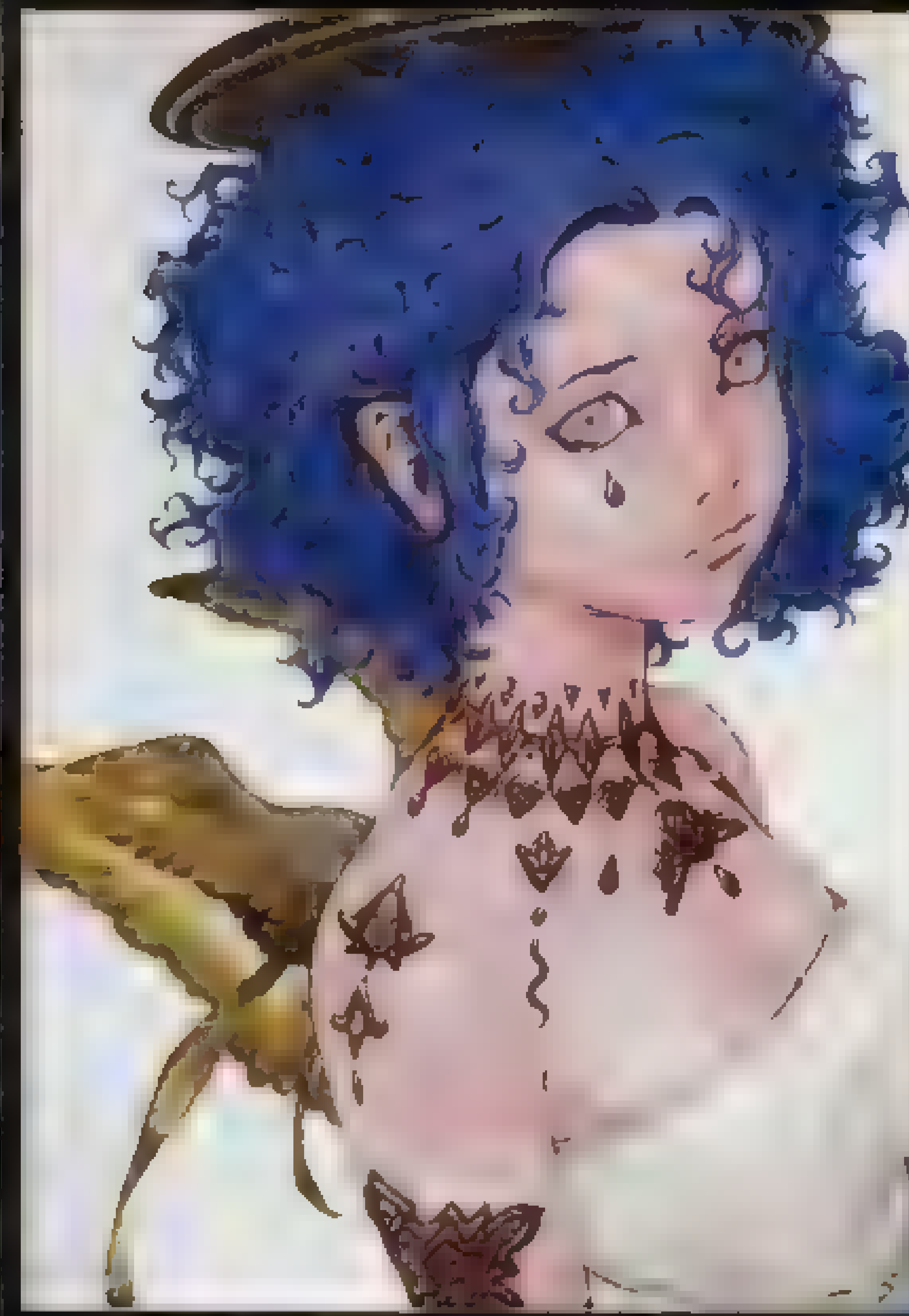
&3DM-SMV
www.plumbook.cn

见证：张扬之个性

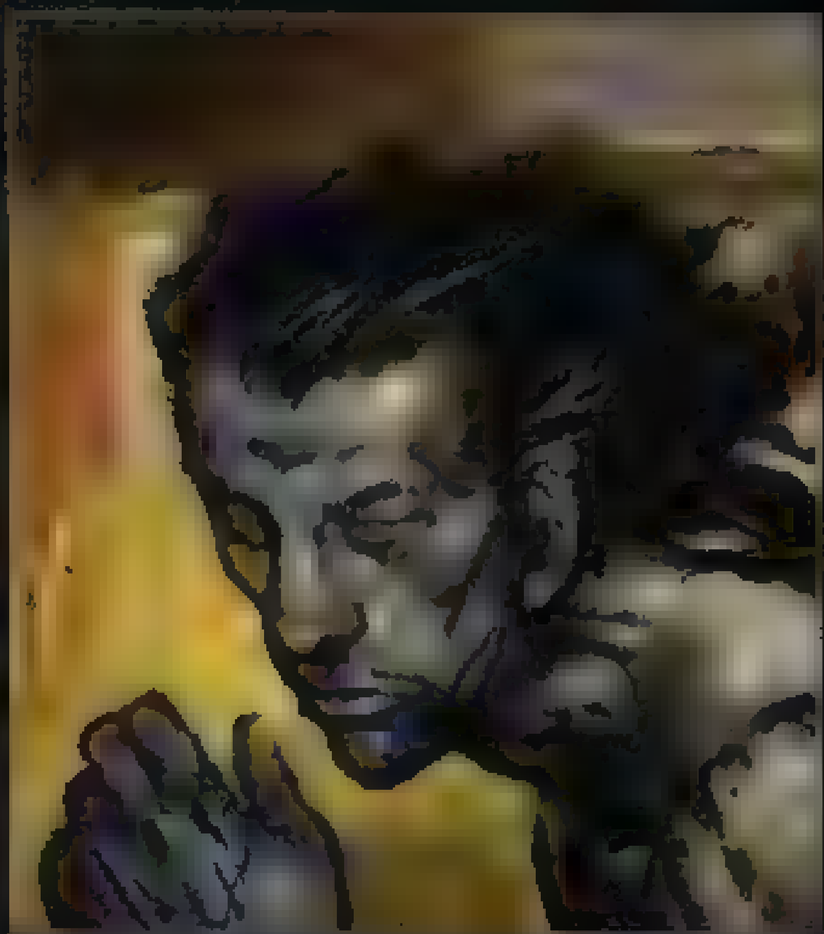
寺田克也笔下，有透着浓郁欧美插画风格的奇幻世界的英雄绘卷，但相对于典型欧美画风丝丝入扣的细节刻画，寺田克也粗犷的笔法又成了他早期作品的特色。

在他的作品中，尤其是封面插画中，女性题材占了相当比例。在这些作品中，凭借造型方面扎实的基本功，寺田克也通过高超的上色技法，将女性皮肤圆润滑嫩的表面质感和肌理表现得非常到位，结合鲜活且夸张的面部细节和表情刻画，"生命力"在此得到了简单直接但又一针见血的诠释。而与此同时，一种自成一派的画风便成了寺田克也作品的独特标志。



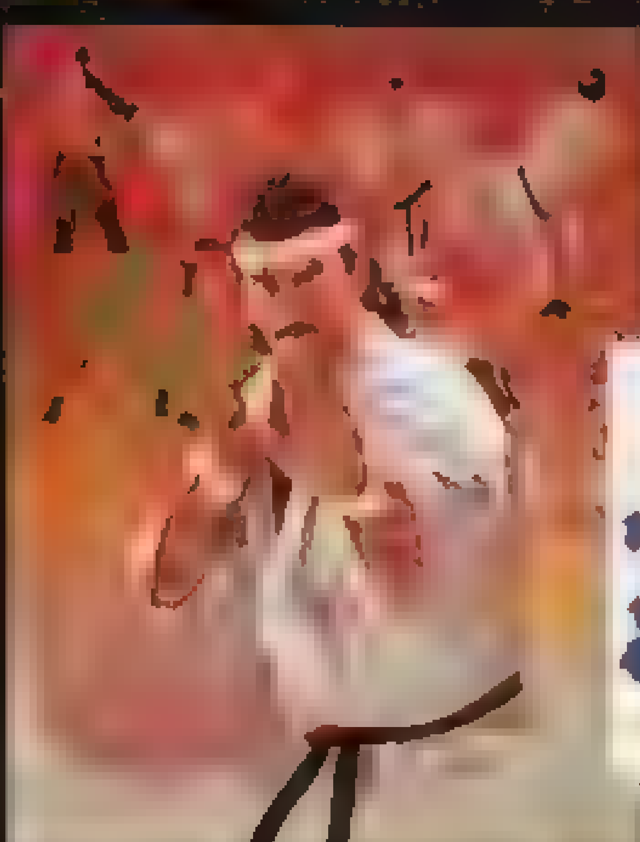






但是，寺田克也还有另外一批让人初看起来感觉难以接受的作品。在观赏这些作品时，我们可能因画面中人物丑陋的外表、难以名状的痛苦表情或张扬扭曲的肢体而感到压抑、烦躁甚至窒息。不过正是这些作品，借助丰富的想象力，将生活在快速运转的社会中的人们内心世界的躁动与不安通过某种形式表现了出来。相对于令人赏心悦目的画作，这类作品似乎更让人感到震撼。

寺田克也游戏设定巡礼

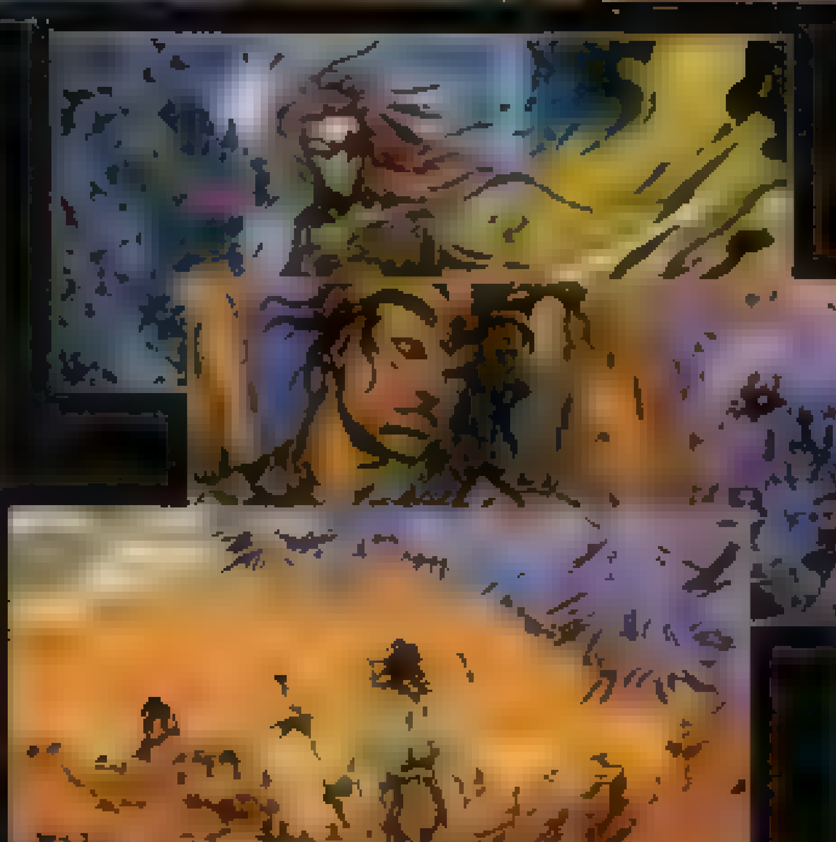




BATTLE K-ROAD

■1994 ■彩京 ■ARC ■FTG

本作整体素质一般，但寺田克也粗犷饱满、结实硬朗的角色设计为游戏增添了几分热血和豪气，是游戏最大的亮点。

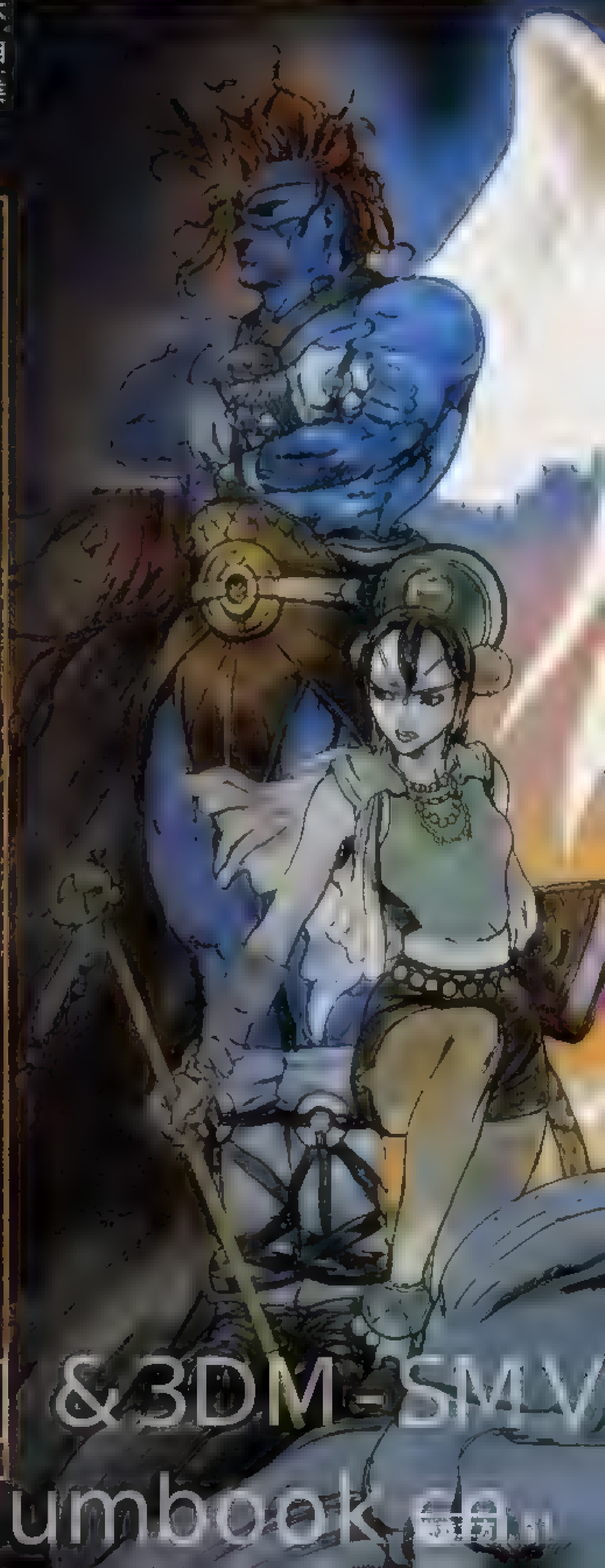


太阳裁决（SOL DIVIDE）

■1997 ■彩京 ■ARC ■STG

作为横版射击游戏，本作曾因特色鲜明的系统在街机平台上风靡一时。在该游戏的一系列插画中，我们看到寺田克也成功地构建了一个剑与魔法的奇幻世界，并栩栩如生地刻画了几位形象鲜明气质独特的主角，为这款街机射击游戏增色不少。



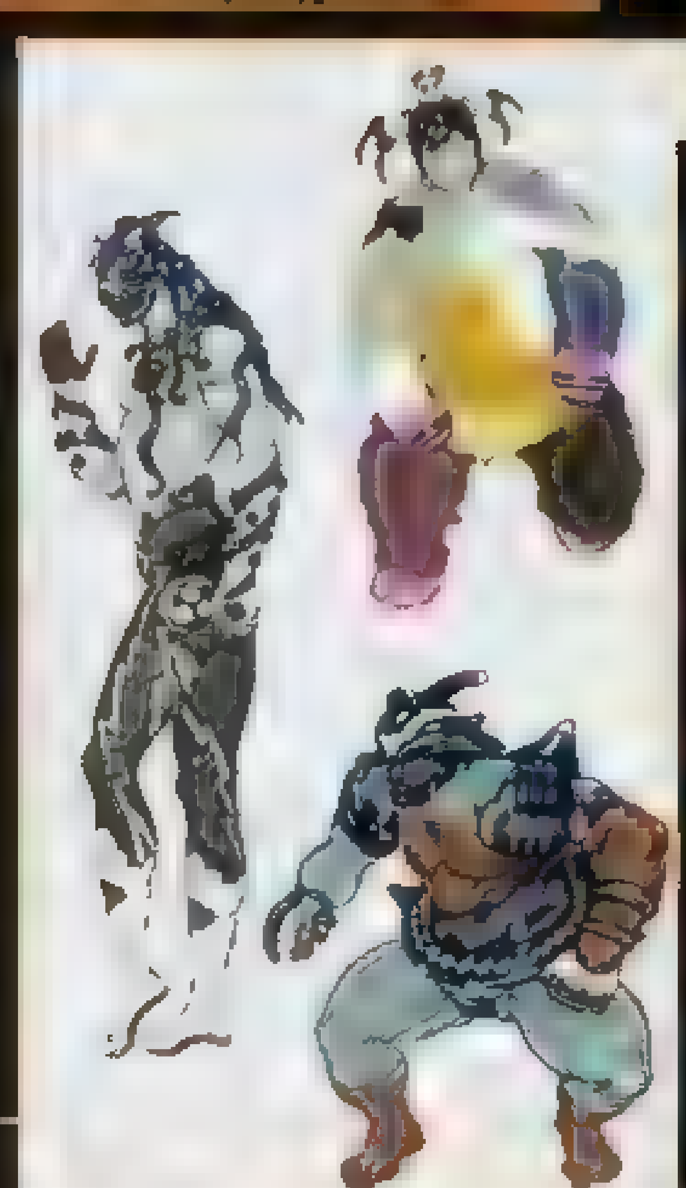




武神 0

■2003 ■Atlus ■PS2 ■RPG

《武神》系列，是基于《巫术》世界观的RPG系列，而负责该系列角色设定和插画的便是寺田克也。昏暗且晦涩的基调，考究的色彩搭配，生动传神的面部刻画再加上繁复却精巧的小饰品设置，寺田克也笔下的人物与游戏的世界观融合得恰到好处。



铁拳 5

■2005 ■Namco ■PS2 ■FTG

一个月前登陆PS2的《铁拳5》请来了多位活跃在游戏领域的知名插画家和漫画家为游戏设计家用机版原创造型。在以猪股睦实、永野护等为代表的几位人气画师所创作出来的这批或华丽、或简洁、或惊艳的人物造型中，寺田克也笔下憨态可掬的凌晓雨、标新立异的雷文和着装上[illegible]的岩龙显得个性十足。在彰显其独特画风的同时，表现了他丰富的想象力。

&3DM-SMV
www.plumbook.cn

邪魔院

体会异国文化的魅力

闲聊日语

日本人重视自动词、轻视他动词的原因

作者：张宏

有这样一个现象，不知道您是否注意到：随便拿一本《日汉词典》，找一对相关的自动词和他动词，例如“沸（わ）く（waku）”和“沸かす（wakasu）”（沸腾、使沸腾），您可以发现，自动词的条目内容往往很多，也就是意思多，用法多，例句多，而他动词的条目内容却往往很少（当然也有不少例外情况）。所以我很早以前就注意到：日本人比较重视自动词，轻视他动词，但由于才疏学浅，一直没有找到这种现象的原因。

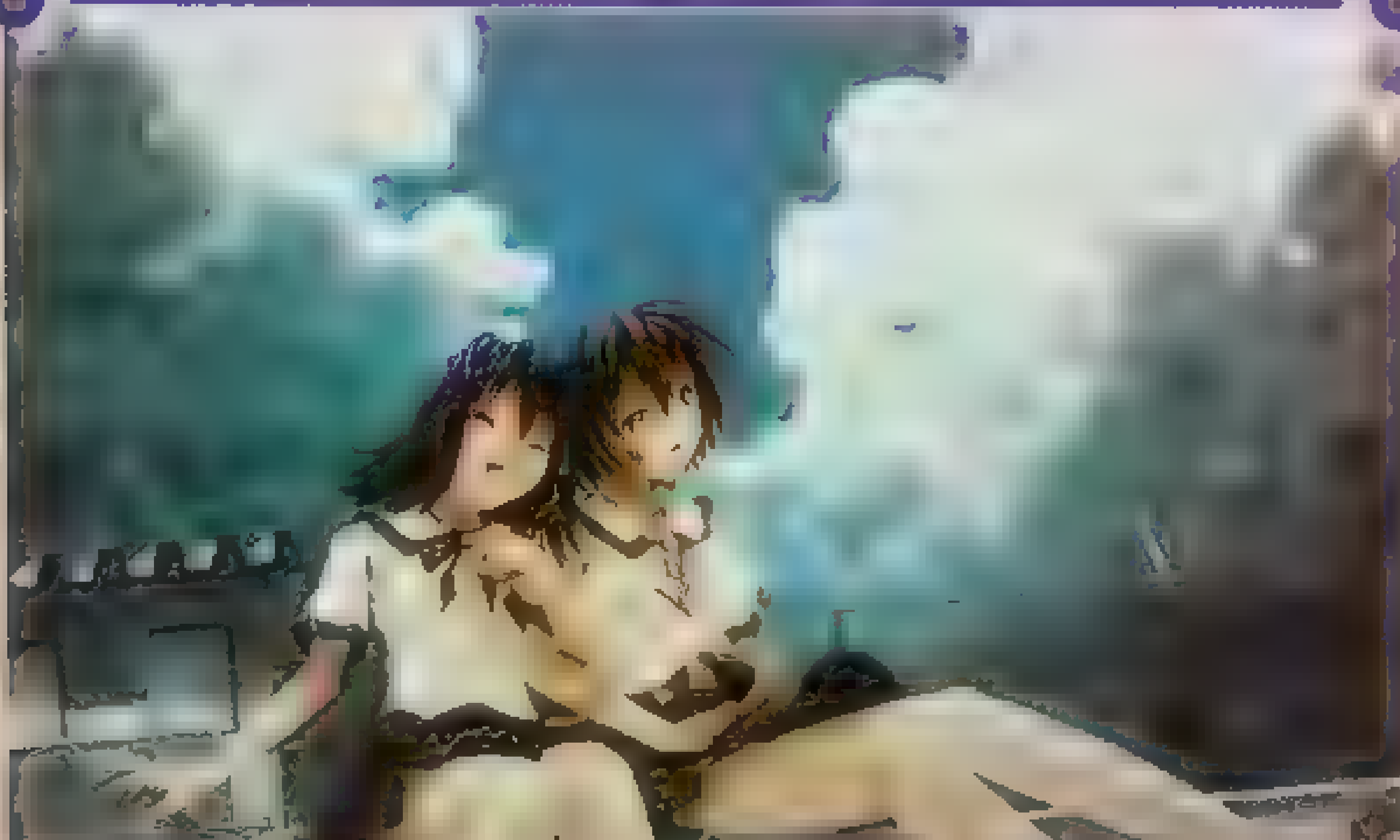
以后学英文，找来《日英词典》，发现类似上面的一对相关单词，自动词的英文译文往往是一个被动语态的词组，请看下面六个例子。此时我稍微感觉有一点点开窍，我模模糊糊地意识到，日本人在讲话时，不喜欢讲“我做了什么什么”，而喜欢讲“什么什么被（我）做了”，也就是强调宾语，淡化主语，以避免突出自己。

①埋（う）まる（umaru）=be buried（被掩埋）
②决（き）まる（kimaru）=be decided（被决定）
③壊（こわ）れる（kowareru）=be broken（被损坏）
④備（そな）わる（sonawaru）=be equipped（被装备）
⑤助（たす）かる（tasukaru）=be helped（被帮助）
⑥伝（つた）わる（tsutawaru）=be transmitted（被传送）

最后在澳门大学图书馆，看到了日本著名学者金田一春彦的《日本语》，才终于明白这其中的原因。在该书下卷中，针对这个问题举了一个有趣的例子：大意是有一个茶碗，如果是客人不慎打碎的，主人应当用自动词“割（わ）れる（wareru）”，这样一来，就好象这个茶碗是自己破碎的，跟客人没有关系，以避免客人难堪（请看下面第一句），但如果是主人自己不慎打碎的，主人应当用他动词“割る（waru）”，明确表示是自己打碎的，主动承担责任（请看下面第二句）。

①お茶碗（ちゃわん）が割れた。（ochyawan ga wareta）。（茶碗[自己]碎了）
②お茶碗を割りました。（ochyawan wo warimashita）。（我把茶碗打碎了）

我们常说日本人心细，从这个例子中，各位可以看出确实如此。



主持人邪魔天使的随笔

在《荒野兵器4》出来之前一直在玩NGC版的《仙乐》，目标当然是那几个BT的称号了。“宝物猎人”这个称号要打开所有宝箱，这次《荒野兵器4》里取得EX File虽然有所改变，但还是有一定难度啊。不过虽然有些折磨人，但完成后的成就感是无法形容的。可惜啊，宝物猎人称号我一直没拿到，怨念啊！对于前两期“邪魔院”中小菲菲画的小编女性版有读者产生了浓厚兴趣，并强烈期待阿修罗的女性版出现，这个嘛……这期大家看到的就是，不过似乎彪悍了点……呃，我似乎已经感到有一股怨毒的目光扫到我了……。



■火花天龙剑 Fate

东瀛采风

日本动漫游戏中的“萌え”

虽然以前讲过这个词，但还是有读者来问到底它的用法是怎么来的。既然大家觉得以前简单地介绍太不过瘾，那么这次就详细一点吧。它的基本用法是“○○（一般是某人的名字）萌（も）え（moe）”，是表示对那个“○○”非常迷恋的情感。本来应该是“燃える”（日语中“燃える”和“萌える”的发音都是moeru），但不知什么时候变成“萌える”了。对于这种变化有诸多说法，有的说是同音字在输入的时候切换错误，还有的说是这是形容“像新叶萌发一般的感情”，更有人说这是来自于明星长崎萌或土萌萤。我们暂且不管那种说法正确，肯定一点的就是这是一个来自网络的词汇。至于那个“萌”的对象那就数不胜数了，从二维、三维空间的虚拟人物，到现实中的偶像，都可以说。你既可以大叫八神庵超萌，也可以说泷泽秀明激萌到死（激萌的发音是gekimoe）。与“萌える”相对的就是“萎（な）える（naeru）”。这下大家应该对这个词有深刻的了解了吧。



▲LOLI！LOLI！看到如此可爱的小女孩想必很多人都会投以怜惜的目光吧。的确，在如此无邪的表情面前，一切伪装都是徒劳的。



▶这只可爱的小仓鼠不知迷倒了多少女孩子，其实与“萌”相比，它更适合于“卡哇伊”这个词吧。

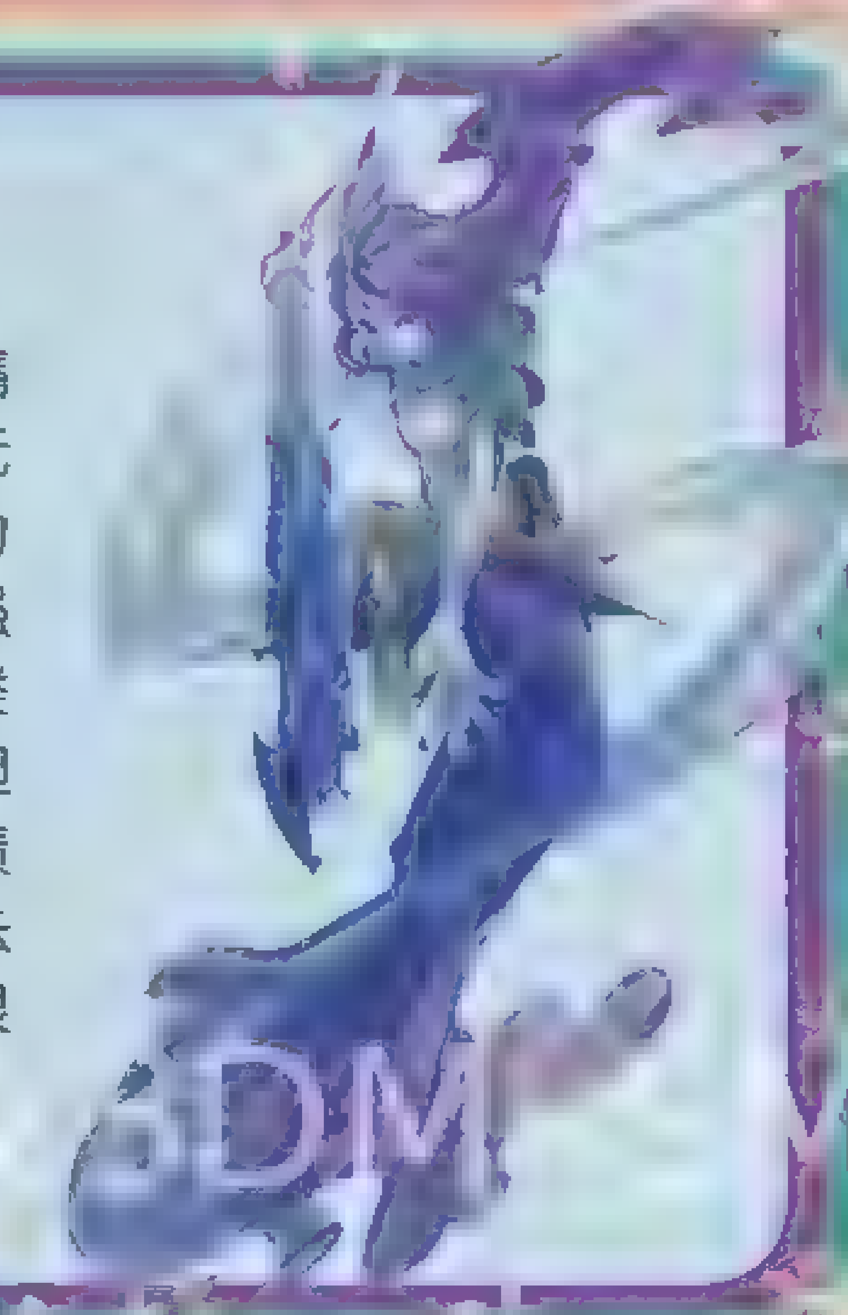


◀《严窟王》是一部改编自大仲马著名小说《基督山伯爵》的动画，这部动画的出现让我们深刻地认识到“激萌的大叔”的真正含义。

邪兵幻想馆

温蒂妮（Undine）

栖息在欧洲的河流以及泉里的一种水精灵，一般人认为她是掌管四大元素中“水”元素的精灵。温蒂妮有着美丽少女的姿态，因为时有与人类产生恋情的事情而广为人知。虽然温蒂妮是没有灵魂的精灵，但当她与人类恋爱并生下小孩后就会具有自己的灵魂。但是，如果与她结婚的人接近河流或泉时指责她的话，那么她就不得不永远地回到水里去了。对于广大玩家而言，最熟悉的水之大精灵温蒂妮自然是“《传说》系列”中那位了。

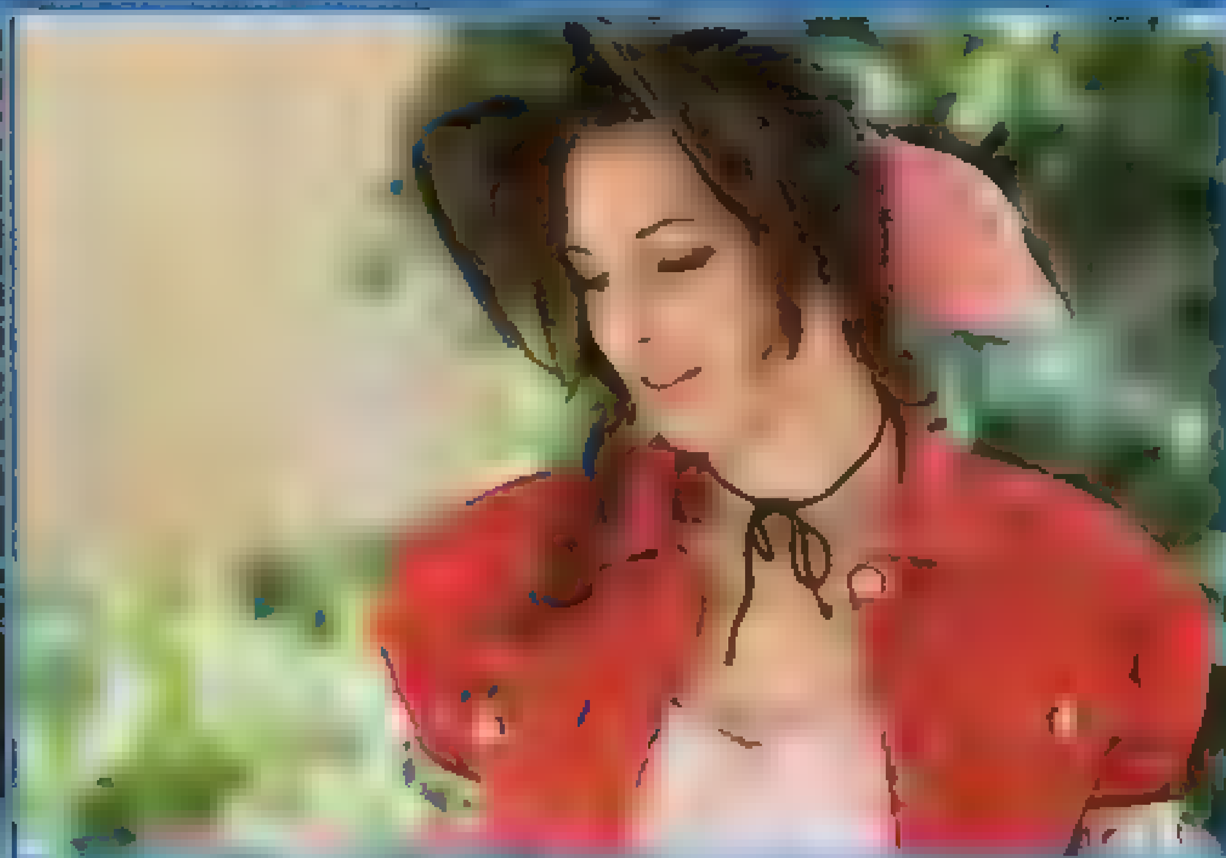


SOUL的秘密花园

来自S·E的COSPLAY

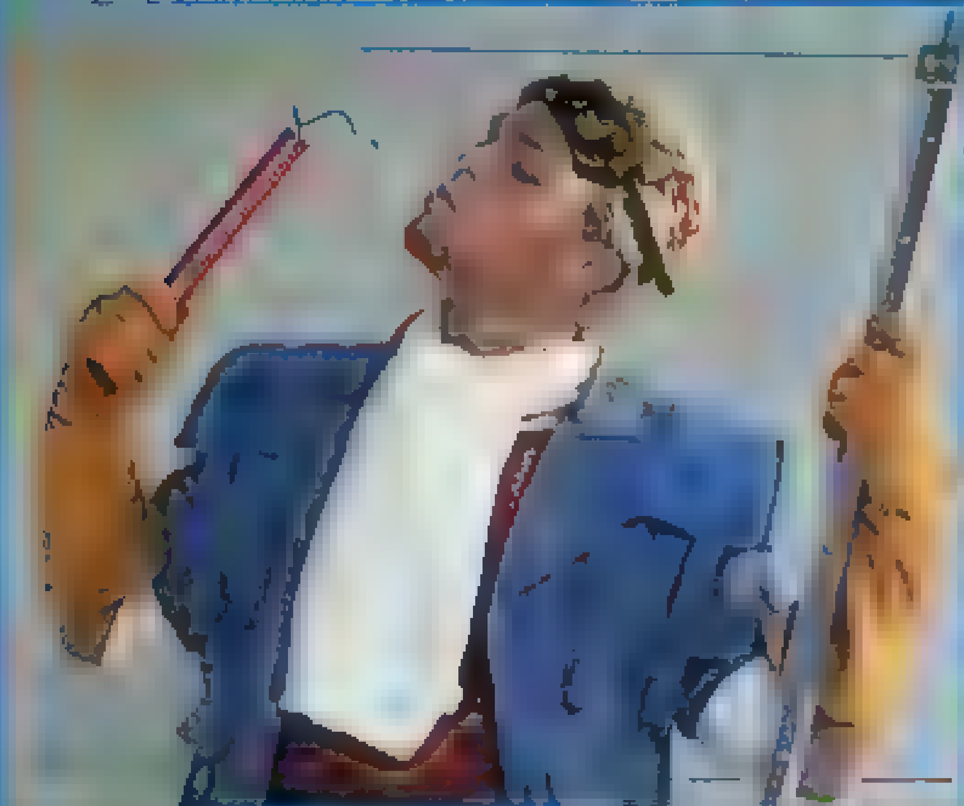
主持人SOUL语：史克威尔的游戏一向是COSPLAY的热门之选，这次趁着史克威尔·艾尼克斯中国分公司的正式成立，就来个史·艾的COSPLAY专题。（这根本就是硬掰的理由嘛）最下方则是《DQ&FF IN 富豪街 特别版》的隐藏插画。





《FF7》中的艾莉丝，其实这个COSPLAYER已经上过一次花园……不知道大家记得吗？……不得不承认……艾莉丝的形象

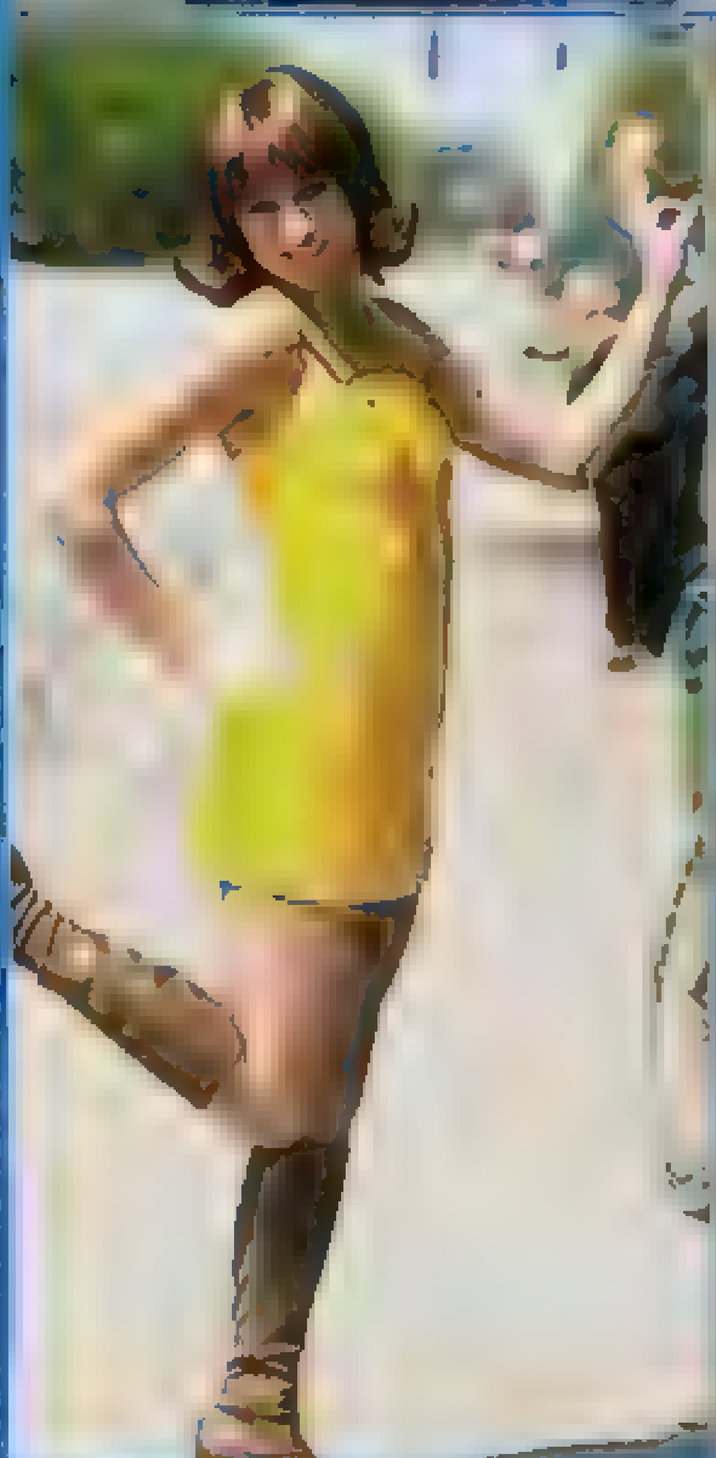


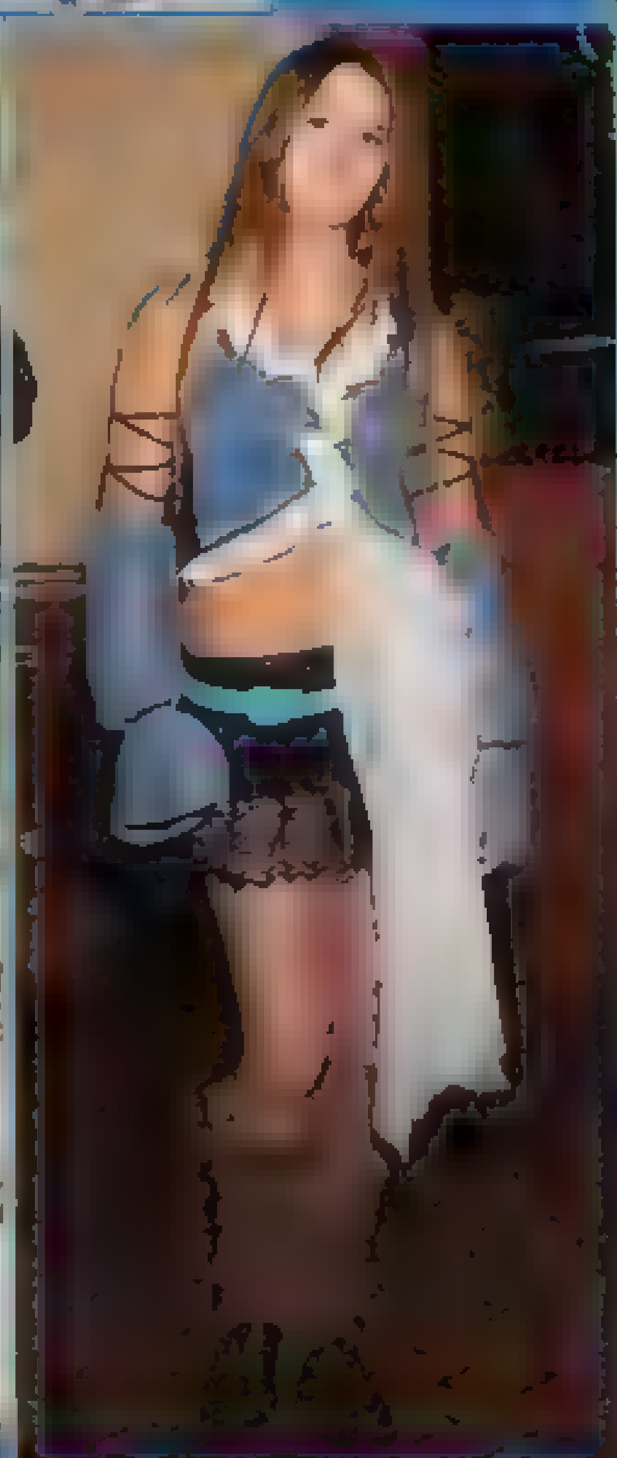




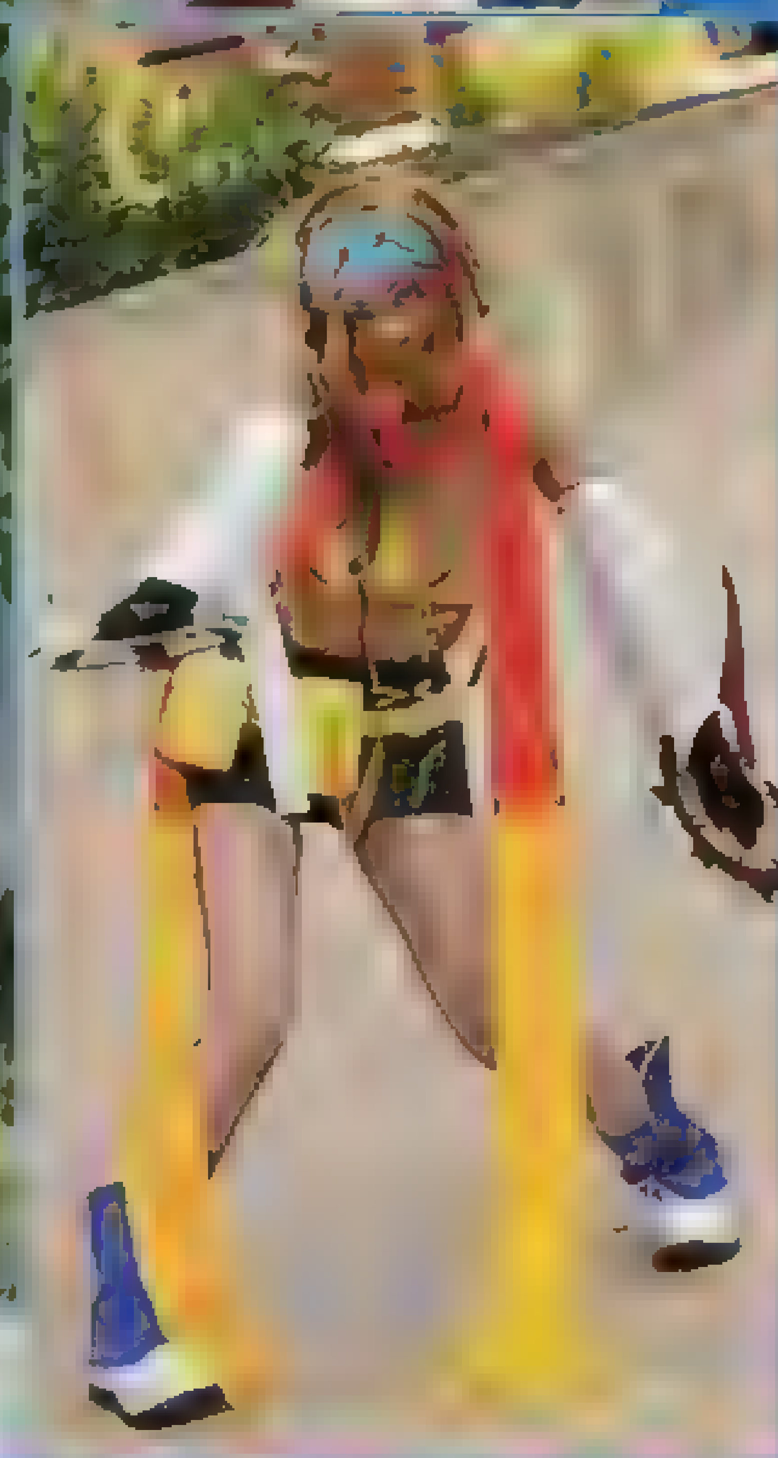




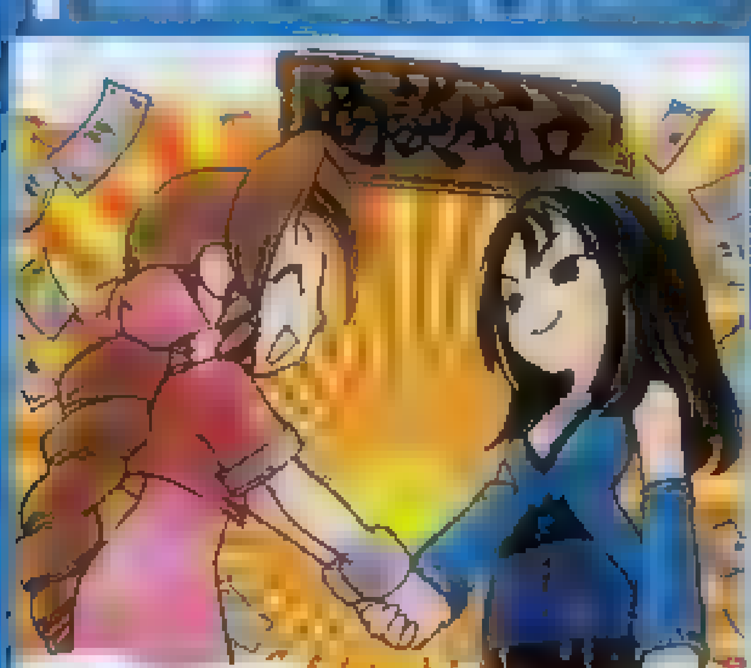




















www.plumbook.cn

名作殿堂

传世经典，辉耀流金岁月！

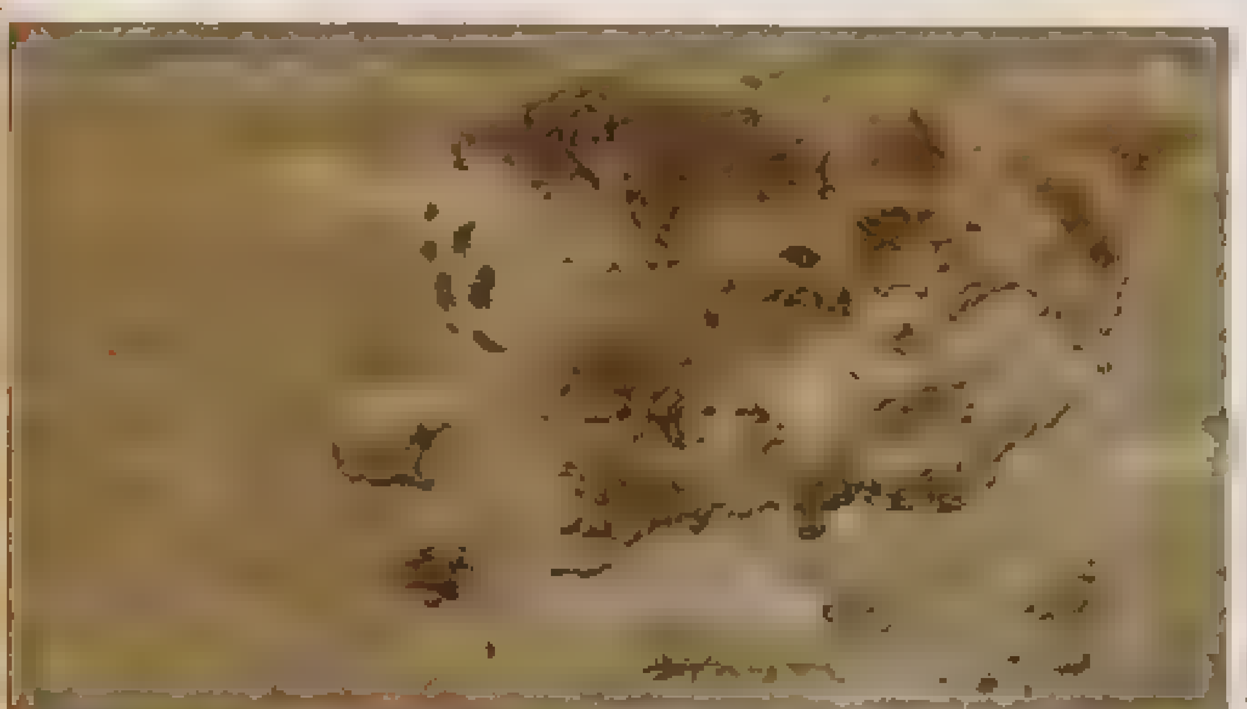
1999年是日本游戏业极大繁荣的时期。索尼公司的PS主机在次世代的潮流里独占鳌头。大大小小的游戏厂商争相为这款如日中天的主机制作游戏。一时间大量各式各样的游戏充斥市场。而一贯以战略模拟类游戏著称的日本光荣公司也试验性地推出了一款RPG游戏，这款游戏的名字就是《龙士传说》。



■Zill O'll■RPG■KOEI■1999年10月7日 文 拉斯金 编 邪魔天使

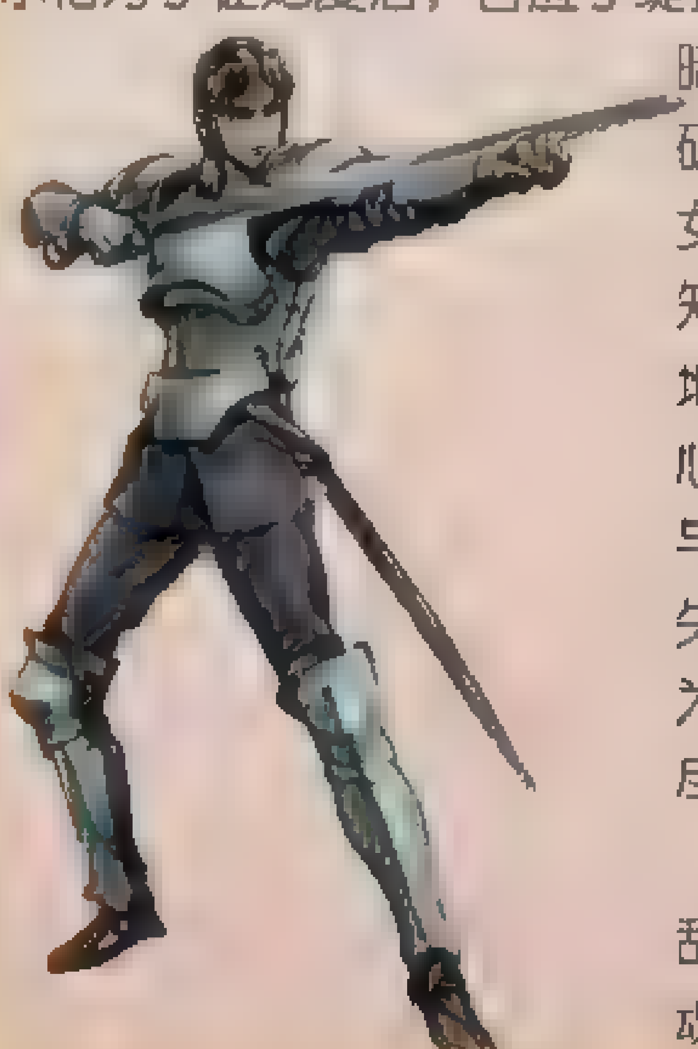
《龙士传说》的世界设定

《龙士传说》的含义是极大的、近乎无限大的可能性。负责游戏人设的正是大名鼎鼎的末弥纯。游戏配乐方面则起用了Fayray担任。游戏以架空的中世纪风格为背景，构筑出了一个剑与魔法的幻想世界。游戏的舞台名为"拜亚希恩"大陆。



虚无中产生了意识，其为万物之起始——至高神。至高神创造了世界。它让天空神诺顿治理这个世界。诺顿的女儿圣母神缇拉创造出海洋，山峦、草木、鸟兽。其后，至高神创造出人类。人类开山，填海，夺取精灵之力，杀死草木鸟兽，获得繁荣。这引起万物の母缇拉的愤怒。缇拉在世界降下黑暗。她带领着自己的儿子——四大精灵神，以及千匹被称为"缇拉的女儿"的怪兽。而诺顿则让长子拜阿斯创造出三圣龙和十二巨人，并让末子乌尔格转世人间，对抗缇拉。缇拉被打败，其身体被分为四份封印到大地。有一位乌尔格深爱着的少女，她名叫西丝缇娜。西丝缇娜想要制止人类破坏自然的残虐行为，却招致了人类的怨恨。愚蠢的人类杀死了她。乌尔格为了让她复活，答应了缇拉的条件——堕入黑暗，成为毁灭世界的破坏之神。黄泉的少女西丝缇娜复活了，知晓了一切的她悲伤地把自己的心投向了天际。少女对谁都无比温柔的心化作星光落到地上，成为人们心中的魂。乌尔格与诺顿从异界召唤而至的战神索利亚斯激战。诸神失去了肉体，在大地上失去了踪影。如今，龙王作为诸神在大地上的代行者维持着世界的均衡，而无尽的黑暗则在等待夺回大地的时机。





游戏的开始，正是龙王觉醒，大地再次陷入动乱的开端。而游戏的主人公，是被称为"拥有无限之魂"的年轻人。

自由地冒险



"自由地冒险！"如同宣传口号所说的，游戏的自由度非常高。主人公的出身共有六个选择，男女各有三个。可以选择王都出身的少年，也可以成为旅行商人之子。既能当一个城市女孩，也能做一个农家少女。而冒险途中的每一个选择，都将对未来造成影响。与谁相遇，与谁抗争，乃至旅行路上小小的耽搁，都有可能会造成故事主线的重大变动。诸神的战争、古代文明的遗产、灭世的阴谋、王室的内幕…………命运的丝线盘综交错，可以选择的道路远远不止一条。所以这个游戏也不存在"标准流程"，"完美攻略"这样的东西。

游戏中有各种各样的冒险地点。虽然进入与怪兽战斗也可获得经验，但更有效率的方式还是去冒险者公会接受委托。只有不断完成任务增加名声，才可以接取更高难度的任务。从一开始简单的送信和旅客护卫，到后来高难度的怪物退治和遇难者救出。当然也有深入危险地带探索珍稀物品的委托。完成任务不但可以获得金钱和经验，最关键的是能够得到勇者素质点数。这一点，该作品和日本著名的自由RPG"《黎明狂想曲》系列"有着相同之处，只不过利用《龙士传说》的庞大世界观作为故事背景使这样的游戏方式有了更大的深化，使得玩家绝不会产生"无所事事"的感觉，毕竟在做完了自己随心所欲的工作后，还有大的历史事件以及故事的发展在等待着你。

虽然游戏本身的系统十分复杂，但因为极高的自由性和开放式的剧情都使得玩家在游戏中会面临着多种的选择，也就是说游戏本身不论是剧情还是玩法都有着许多种的可能性，这一点则和同是光荣出品的《佣兵战记》较为相似。游戏本身的可重复性提高，其游戏性也随之提高了一个层次，属于可以常玩常新的游戏类型。而玩家在游戏时除了能体会到其庞大的世界观外，还能通过其复杂的游戏系统来感受一个真正的中世纪战士的生活，可以说《龙士传说》中玩家的代入感十分之高。可惜该游戏的画面素质略有些不尽人意，否则还真会给玩家一种身临其境的感觉。

《龙士传说》的展望

《龙士传说》不论是世界观设定还是系统设定都是极为庞大的。从开始企划到发售历时四年。而据制作者称游戏里仅仅具备企划案内容的数分之一而已，还有着极大的发展余地。然而游戏的销量平平，评价也只是一般。虽然喜好这个系列的玩家无比地期盼着游戏能推出续作，但在现今的游戏业界中这类世界观庞大，系统复杂的游戏越来越不受欢迎也是不争的事实。这次PS2即将推出的复刻版《龙士传说 无限》仅从现在的情况来看，其只不过是将以前的画面进行了强化。至于在剧情方面，保守估计最多也就是加入了几个噱头和改进了一些玩家反应强烈的部分。但如果能将那传说中的企化案进行完善，让游戏脱胎换骨，那就更好了。不过，作为一款当年被埋没的优秀游戏来说，这次的复刻给与了它第二次生命。希望这次的复活可以让更多的玩家接受它，让更多的人感受到它那庞大宏伟的世界观设定。当然了，现在来说，这一切都还只是"无限的未知"。

该游戏的PS2复刻版将会在今年春季发售，游戏本身还会推出限定版，虽然现在还未公布限定内容，但估计也会是十分"物有所值"的。想要了解《龙士传说》的玩家，想要接触《龙士传说》的玩家，一定不要错过这个机会。



&3DM-SM
www.pdfmybook



特稿 Special Article

自从1963年的那部《花之生涯》以来，日本NHK电视台每年都会隆重推出一部大和剧（历史题材的连续剧），并一直都受到观众的极大拥护。而到现如今，NHK大和剧的影响力更是已经扩展到了社会的各个领域，当然，游戏也不会脱离在外。

2004年，大和剧《新选组》登场，于是众多游戏公司马上唯恐不及地推出了《风云新撰组》、《新选组群狼传》、《幕末恋花·新选组》、《风云幕末传》等以新撰组为主角的游戏。而当NHK公布将把《义经》作为2005年的大和剧时，结果也就可想而知了……

取材于历史类题材的游戏，哪怕是改编得面目全非，玩家在玩之前如果能对于其历史背景多少有一定了解的话，玩的时候感觉还是不一样的。就像不认识刘关张也可以玩三国游戏，但闹出"我今天收到个叫吕布的！竟然比关羽还厉害哦！"这样的笑话来多少影响面子。

于是就有了这篇吊书袋的义经介绍文。虽然也许有些朋友早已对义经的事迹烂熟于心，但教育这东西，还是要天天讲月月讲年年讲的嘛……

文 MonkeyKing
编 卡伦

义经英雄纪

——日本史上最受人敬仰的悲剧英雄

源义经是谁？

拿读者熟悉的题材做比方，以便于读者迅速勾画出一个具体形象的话，某种意义上来说源义经可以看作日本民族的贞德（擦汗……虽然不是很恰当的比喻）。这两者最大的特点，都是年纪轻轻就上了战场，一度功成名就，都是性格纯真不懂事故，最后都为所信赖的"自己人"出卖而死，一生匆匆，引来后人千古的叹息。

具体来说，源义经是个集白马王子、天才少年、军事天才和悲剧英雄等诸多气质于一身的传奇人物。悲剧的美少年、美青年——这样说看起来很像少女漫画里的俗套了，但事实的确是这样。

义经只活了30岁，前半生少年英雄意气风发，从10余岁开始就显露出过人的天赋，以至于他的传奇在今天看起来有如虚构人物一般。后半生成为一代名将，立下赫赫战功，却因此招来兄长的猜忌，功成名就却不得不四处逃亡流浪，最后为叛徒围攻自杀死去。纵观古今中外的悲剧人物，如此年轻就成名，又死得如此令人惋惜的人物，着实不太多了。也因其一生的短暂，有如流星一般在辉煌之后转瞬即逝。对于崇尚樱花式的花开花落人生的日本人来说，他无疑是最标准的同情对象。

少年时代

从牛若丸到遮那王再到源义经

义经诞生于1159年，和大部分游戏里的主人公最初在某个村里普通的家庭过着平平安安的日子（然后在某一天出去冒险）不同，义经诞生于贵族源氏之家，本来应该享受锦衣玉食的童年，他的家庭却在他诞生那年就卷入祸乱，母亲不得不带着刚出生的三个孩子四处逃难，这令义经从幼年就开始尝到了人间疾苦。

这一切的起因，基本上要怪义经的父亲源义朝。身为源氏名门之后，外加支援现任天皇夺位的大功臣，按说本该好好带着子孙享受荣华富贵的。却不知道脑子里哪根筋短路于义经出生那年发动了政变，抓住机会华兵将天皇·太上皇一并囚禁，将政敌斩首。眼看着差一点就要成功了，结果毁在平清盛手里。

这里简单说一下平清盛这人，不仅仅因为其是义经的杀父仇人、义经弃文从武的目标，这人本身也是个枭雄式的人物。拿中国历史对比方的话，算是邪恶版的曹操吧……（邪恶版曹操：就是兼备曹操的枭雄气质以及比其更邪恶的心眼儿……）。

平清盛通过镇压政变一跃成了大功臣，朝廷里红得发紫的人物。然后和曹操一样架空了皇帝，把权力从天皇、贵族手中转移到武士手里，实质上成了平家的天下。按说，也是开创了此后一直延续到战国时代的不讲论资排辈，有兵就有权的务实作风的一号人物。但是平清盛干得太露骨了，把个朝廷完全弄成了自家的一言堂，招致大多数人对其独裁的痛恨。而且，平清盛本来是站在武士立场靠反贵族起家的，没多久却自个儿变成了贵族，贵族生活那一套奢靡的玩意儿全来了，为此引起当初支持他的武士阶级的严重反感。他在民间也施行苛政，老百姓起义不断，失掉了民心。

总之，平清盛这人，基本上可以理解为典型的大反派，RPG的最终BOSS，而且是坏到骨子里那种。

所以说论老谋深算，这人还是不如曹操啊。

成王败寇，政变失败的源义朝带着妻儿家小逃了，不久死在尾张，也就是后来织田信长发迹的地方。

义经是源义朝的第九个儿子，母亲常盘御前（这女子也是个了不起的人物。具体后述）和源义朝之间的第三子，幼名牛若丸。

常盘御前是当时非常有名的大美人（据说是真正的千里挑一——从千人中选出百人，百人中选出十人，十人中选出一人这样筛选出来的），牛若丸也继承了母亲的美貌，是出名的美少年。

源义朝死后，平清盛下令处死义朝的三个儿子以绝后患。常盘带着孩子四处逃难，亲戚害怕遭株连都不敢接收他们，母子四人可说是吃尽了苦头，最后好不容易在奈良县的寺院东大寺找到落脚处。

这个时候，却传来常盘的母亲被平家逮捕的消息。常盘是个非常孝顺的人，不忍母亲被株连而死，但也不能就这样让三个孩子被杀，痛哭之余，她最后决定委屈自己来救下母亲和孩子。常盘御前带着三个儿子自首后，来到京都平清盛面前，施展自己惟一的武器——女性魅力向平清盛求情。

平清盛果然被勾起了色心，最后谈判结果是常盘御前成为平清盛的爱妾，常盘的母亲和三个孩子得到赦免。也因此留下了日后平家覆灭的祸根——假如平清盛这时候杀掉了幼年的义经，日后的历史就要完全改写了。

至于日后的常盘，平清盛玩腻了以后就逐渐疏远了她，不得已嫁给了另外的人。最后在寻找义经的途中被土豪杀害。也是相当凄惨的一生。

义经因为她嫁给杀父仇敌而憎恨她，到死也没能理解自己的母亲。

《义经英雄传》

厂商：FromSoftware	2005年	PS2

玩法有点类似无双系列的ACT。除了直接操作杀敌外，还可以对部下下达各"强袭"、"威压"、"盾壁""委任"等各种命令来指挥行动。FromSoftware一贯的纪实风格，忠实再现义经一生的战役，对手也全是人类。基本上史实上有的角色都在其中，造型也较为忠实于史实。不过过于朴素，相比之下难以吸引眼球一些。





3DM
www.pdmbook.cn

《义经纪》

厂商：Banpresto	2005年	PS2

起用名漫画家小畑健担当人设，活用漫画资源来制造卖点也算是Banpresto一贯的作风了。比起《义经英雄传》来，本作的人设要出色不少。由于游戏还未发售所以具体系统不明，总之也是3DACT，区别则是对手从人类变成了平家的魔物。



不过在那种乱世里，美貌招祸，常盘御前作为一个孝子，一个母亲和一个美女，可说是尽了自己最大的努力。所以前面说，这是个了不起的女人。义经一辈子，和他有关的女人大都比较不平凡，这也算缘分么。

牛若丸7岁那年，常盘把他送入鞍马山寺院东光和尚门下修行。在那种时代，进入佛门也是一种有效的避祸手段(类似例子参考一休小和尚)。牛若丸在这里博览寺院藏书，学习佛学、儒学和各种知识。如果一切就这样下去，将来的义经也许不是武将而是学问家了。

转机来得如同动漫游戏里常见的俗套一样——"某天一个神秘的陌生人来到主人公的村子，告诉主人公你其实是被大魔王杀害的有名的某某某的后代，现在是时候起来准备打倒大魔王了"。

这里的某天是牛若丸16岁那年，神秘人物是个自称正门和尚的僧人(其实是义经父亲部下的儿子)，他告知了牛若丸源氏一族历代的辉煌，牛若丸自身的身世，(看样子，为了避免灾祸，这些事情常盘御前都有意对儿子隐瞒)以及现在被流放到伊豆半岛的源赖朝——源义朝的第三个儿子，牛若丸同父异母的哥哥的消息。

从此牛若丸心里抱定了复仇的念头，为此拼命磨练自己的武艺、学习兵法。

关于他16岁期间的学艺留下了许多有意思的传说。比如说牛若丸在夜间以森林里的妖怪为对手练习武艺，得到了鞍马山的大天狗传授兵法等等。大概由于后来的义经实在是很有才华，讲故事的人总希望能为他的才华找到一个解释吧。类似的例子也有在寺院度过少年时代，后来也成了军事天才的上杉谦信。那时候的日本寺院真是出人才的地方啊。

同年义经舍弃了牛若丸这个乳名，东光和尚为他改名为"遮那王"——"遮那"二字取自大日如来异户遮那。也可算是佛号。因此源义经一生其实有三个名字——牛若丸、遮那王和源义经。不过由于叫遮那王的时期太短，远不如两外2个名字为人熟知。

遮那王18岁那年，黄金商人吉次信高来到鞍马寺拜见他，向他转达了奥州的贵族藤原秀衡的邀请——奥州藤原一族也是贵族名门，因为平清盛的武士势力抬头而失势，暗地里也在窥探起来造反的时机。共同的敌人使得藤原氏、源氏两家达成了一致利益，遮那王身为源氏之后自然不能放过这样的机会。

"现在是起来打倒平氏的时候了"遮那王说，又问吉次："那么什么时候出发好呢？""明天就是良辰吉日。""……好嘛，原来你丫早就计算好了！"(后半纯属虚构)

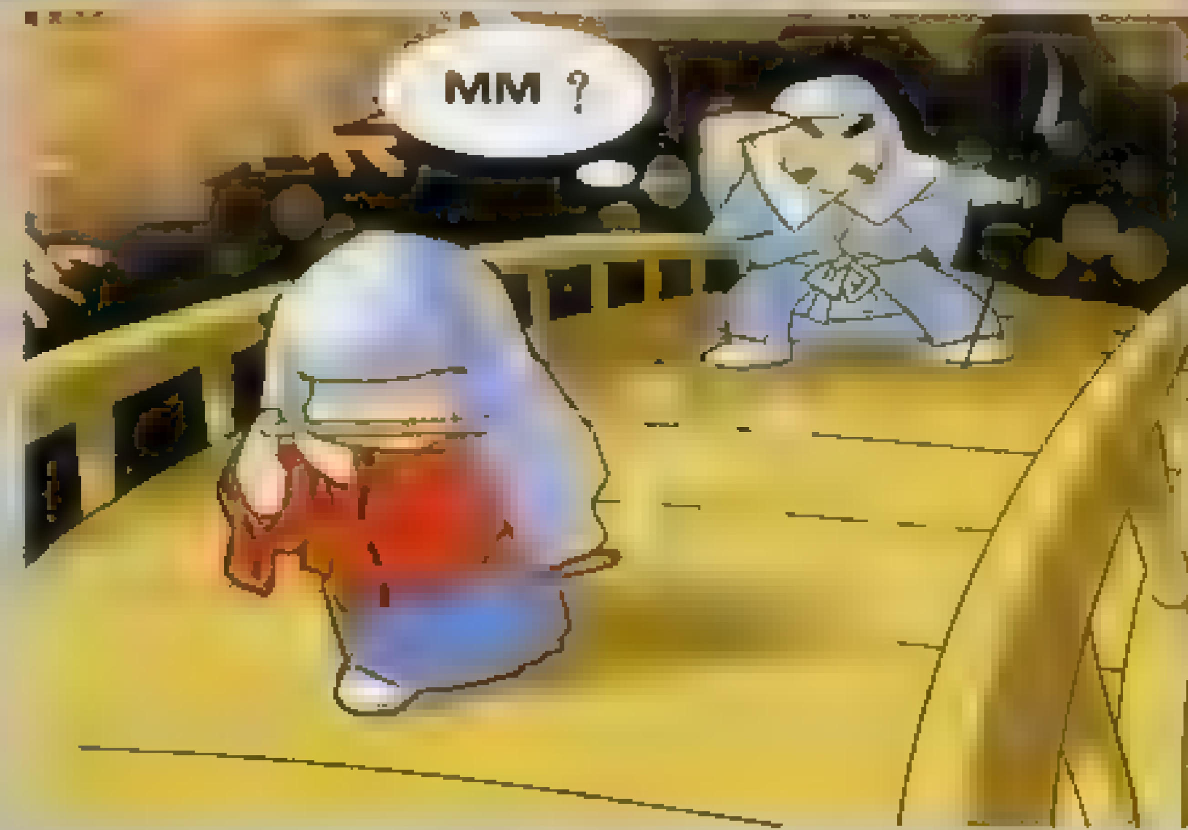
于是，在寺里僧众都不知晓的情况下，第二天遮那王随吉次在清晨的浓雾中下了鞍马山。一边躲避平氏的监视网一边前往奥州。跟RPG一样，途中收到强力伙伴弁庆，在神社进行了转职——其实是在热田神社进行了成人仪式。从这里开始正式得名源义经，全称源九郎义经。

这个时期是少年义经最后的大冒险，留下了大量的传说。其中最为有名的就是他和弁庆的相遇了。

弁庆，全名武藏坊弁庆。虎背熊腰的大和尚，使一



▲《福星小子》中的义经与弁庆。前者在死前一刻被乌鸦天狗公主的UFO所救并与公主结婚生子，不过他女儿克拉玛却一直被一个名叫诸星当的男子纠缠，而后者堵在五条大桥的目的也不是夺刀，而是因为自己长得丑女人不愿与其交往，所以立誓要欺负一千个女人。"所有的女人都去死吧！"这才是弁庆的豪言壮语呀。



把超长的大薙刀。RPG里典型的高攻高防低速炮塔型角色。义经一生的挚友、忠实家臣。

据说弁庆出生于熊野，幼名鬼若丸，幼年出家进入比叡山修行，却天性乱暴，最后被逐出寺门。下山后又与元教寺的和尚发生冲突，放火把寺庙一把给烧了，整个儿一花和尚。此后他来到京都，打算在五条大桥那里夺取一千把刀。某日夜间义经吹着笛子经过大桥，正好被弁庆堵住，说恭喜，加上你的刀就正好满1000，客人你得到幸运大奖一份……不对，是快主动把刀交出来吧！

义经不理会他，径直要走。弁庆挥起薙刀就砍，被义经轻轻闪过。义经跳到大桥拉杆上，继续悠然自得地吹笛子。弁庆狂怒，把薙刀舞得风车一般，但全都没有碰到义经，最后自己先累得倒下了。

因这次交手，弁庆对义经的本事心服口服，此后跟随义经南征北战一辈子，最后也为了保护义经壮烈战死。两人的关系亲密得令同人女尖叫……哦，我忘记了弁庆这类丑大叔是不受同人女青睐的……

经过很长时间的旅途，义经最后到达了奥州平泉(今日本岩手县)。藤原秀衡隆重迎接了义经一行，并说自己几天前就梦见了黄金鸟飞来自己屋上，果然是贵人要到了。

奥州平泉，既是义经起兵成名的地方，也是义经后来自杀的地方。可说是义经的宿命之地。领主藤原秀衡，也是对于义经一生影响非常重大的人物。他和义经的合作可说完全是政治需要，按理这类搭配是没有信义可言的，转脸不认人的例子比比皆是。但无论是义经意气风发的早年，还是失势落魄的后期，藤原秀衡始终毫无差别地支持义经，可说是够讲义气，从内心里欣赏义经。可惜后来死得太早。不然历史又要改写了。

青年时代

义经一生的主要战役

从1177年~1180年间，平氏的专政独裁越发变本加厉，从天皇到贵族到武士都对平氏产生反感，发生了一连串打算除掉平清盛的尝试，但都未能成功。

而其中规模最大的一次，甚至是由天皇的三皇子以仁王亲自发起的(平清盛本来是靠保皇发家的，连皇子都要除掉他，可见天皇对他已经不满到什么程度)。以仁王以自己的名义，向流散在各地的源氏一族送去讨伐平氏的命令。可惜事情中途被平氏发觉，连天皇也保不住自己儿子，以仁王兵败被杀，享年30岁。

这事虽然失败，但火种已经传开了，以仁王发下去的令旨送到了地方各地的源氏手里，其中就有被流放于伊豆半岛的源赖朝。源赖朝以此为契机，起兵正式对平氏宣战。一呼百应，对平氏不满的地方武士纷纷加入赖朝的队伍，势力很快壮大了起来。

时年义经21岁。一直在等候机会来临，听到兄长起兵的消息以后，大喜之下，立即带上最亲信的三百余人



骑快马出发去投靠赖朝。经过长途跋涉最后在静冈县与赖朝会合。

两兄弟从两岁时候就分开各奔东西，十九年后的重逢会是怎样的情形呢？据《义经纪》记载两人是感动得落泪，并称赞对方长大成人后的英姿。不过，笔者认为毕竟分开太早(两岁时候的事谁还记得)，又是异母兄弟没有一起生活的机会。后来的事实也证明赖朝对这个弟弟确实没什么感情，不然后果还不定怎样呢……

于是源平合战正式揭幕，一方是腐化堕落的武家平氏，一方是励精图治的失势贵族源氏。不过，极恶非道的最终BOSS——平清盛却在第二年2月病死了。当然战役并未因此结束，源平合战从1180年开始，一直打到1185年才结束。

前面说过平清盛这人坏到骨子里，其临死前的作为可说准确地印证了这点——1180年12月，平清盛被此起彼伏的造反搞得晕了头，居然认定是寺院在背后捣鬼，下令4万大军烧毁了园城寺、东大寺、兴福寺三座名寺，僧人和寺中收养的孤儿烧死无数，弄得天怒人怨，结果2个月后平清盛就得疾病断气了。这也许真是老天爷的报应吧。

www.plumback.cn

不过，义经真正得以拿到独立兵权作为大将率兵出战，却是1184年的源氏同门相残的战争了——还真是宿命，日后的义经也是死于源氏同门相残。前面说了，散落在各地的源氏一族应以仁王的令旨起兵。除了源赖朝以外，还有其他的源氏队伍。最早攻入京都赶跑平氏一族的，是赖朝、义经的堂兄弟源义仲的军队(这时候他不叫源义仲，而是随养父姓木曾，全名木曾义仲)。木曾义仲六万大军于1183年首先攻入京都，受到京都老百姓的热烈欢迎，名扬天下，正是春风得意的时候。然而这人最后败在对自己队伍管束不严上。其入京都时候，正赶上由于前几年的粮食歉收，京都闹粮荒。六万人的吃饭成了大问题。于是士兵开始抢劫老百姓，弄得京都乌烟瘴气怨声载道。木曾义仲却没有收敛的意思，最后在外转战的源赖朝终于看不下去，派自己哥哥范赖和义经领兵共六万人入京为源氏清理门户。

六万对六万，本来该是场硬仗，然而一方军纪严明握有大义名分，一方则是军纪涣散失掉民心，战斗没多久就分出胜负。那会儿还不兴剖腹，木曾义仲爬起来逃跑，没多久被砍了脑袋。

义经在这一战里显露出了指挥才能，证明了自己不是只有匹夫之勇。以致于木曾义仲的后代都将义经视为打倒义仲的宿敌，而不是一同参战的源范赖。

搞定木曾义仲后，义经和范赖率军继续追击从京都逃跑的平氏。接下来的战斗便是著名的"一之谷合战"。义经和范赖分兵东西两路，夹攻位于神户一之谷的平氏阵地。平氏阵地兵力多达十万，且占据坚固的城塞熟悉当地的地形。义经和范赖总兵力六万五，按照常规打法，进攻方兵力低于防守方的话是绝难取胜的。

二月夜间，义经军到达一之谷背后的山地。天刚发白，范赖军从阵地正面发起进攻，义经军从一之谷山崖上杀下直捣敌军背后，里外夹击，平氏的阵地顿时乱作一团溃不成军，最后平氏军队放火烧毁阵地，坐船渡过濑户内海逃往屋岛。

这一战义经军立下奇功，连本来看不起他的将领也对他精确的指挥和勇猛的作战称赞不已。一时间年轻将领义经名扬天下，也引发了源赖朝的猜忌。论功行赏时候给自己哥哥范赖丰厚的领地，却没有给义经任何封赏。

同年8月，天皇赏赐义经判官职务作为嘉奖——义经的别号"九郎判官"就是这时候来的。这是个没有领地的空职，算是安慰奖的意思。但这样也引发了源赖朝的激怒，从此对义经更加敌视。



这时候的赖朝待义经已没有什么兄弟之情可言了。大概心里想的都是"这山野里出来的小子！当初还不是靠我才有口饭吃的，现在翅膀硬了，要爬到老子头上去了！"吧。嫉妒心真是可怕。特别是中国历史上，这类功高震主、树大招风的例子真是不胜枚举。中国人也因此学会了如何收敛(如名相萧何那样，为了让刘邦安心，还不得不故意给自己抹黑)。相比之下年轻的义经就太淳朴了，完全不懂得官场避祸这一套，直到死都还是那个鞍马山出来的义经。不过，这也正是他的魅力所在吧。

同年9月，赖朝发兵讨伐屋岛的平氏。赖朝的忌妒心立杆见影，这次他不派义经了，以范赖为总大将，率领全军出战。但就像游戏里基本能力太差的角色怎么升级也强不起来一样，源范赖并没有义经那样的军事天才，虽然被赖朝刻意培养，还是成长不起来。讨伐战没有成功，反而让平氏得到了喘气的机会。源赖朝没有办法，翌年1月只得再次起用义经出战。

1185年2月，义经军到达沿海准备乘船出发前往屋岛。却遇上了暴风雨，将士都估摸着得等什么时候暴风雨停了才能动身了。义经却认为这是天赐良机，用剑指着船老大强令开船，最后率领不怕死的150人乘5只船在暴风雨中渡海，依靠风力，奇迹般6小时走完了通常需要3天的海路。17日登陆，由于暴风雨关系，靠岸地点不是屋岛而是别的地方。于是不分昼夜一路急行军，于第二天清晨到达屋岛对岸的村落，与屋岛只相隔一片浅浅的海滩。此时包括义经在内一共只有八十多骑了。"兵贵神速"这句话，用来形容义经的军事原则真是再恰当不过了。

放眼看去，屋岛上到处插满了平氏的红色旗帜，岸边排了相当数量的军船，在驻守军千余人。主动进攻无异于找死。于是义经将队伍分散于屋岛对岸四下的村落，到处放火，并竖起源氏的白色旗帜。制造出源氏方有相当兵力的气氛。平氏军队已被"一之谷合战"的奇袭打怕，且一直专心防备海面，没想到背后陆路会出现敌军，大惊失色之下，也不清楚到底有多少敌兵来袭，乱哄哄地丢弃阵地涌上了军船。义经军立即渡过浅滩，占领屋岛阵地。

终于发现义经军人数极少的平氏军调转船头想要夺回阵地。双方在海滩上展开攻防战。僵持到19日，士气低落的平氏军得知源氏大军已经出发赶来，终于放弃了屋岛逃往彦岛。

屋岛合战，义经又一次创下以少胜多的大胜利。当然，这样的胜利更加为他招来赖朝的猜忌。

屋岛合战中，关于义经有一个有趣的细节：

义经并不擅长射箭，平时背在背上的只是一把普通的弓，权当做做样子。海滩上的激战中，义经的弓掉进了水里，他立即伏下身子，用马鞭去捞。这样非常危险，船上的平氏军队正伸长了铁钩想要把他抓过去，全靠身边的将士护着。

战斗结束后部下很奇怪地问，再贵重的弓，也比不上自己的性命重要，为何当时不放弃呢？区区一张弓，就让敌军捡去好了。

义经笑笑说，如果是我叔父的强弓，我还巴不得让他们捡去。(义经的叔父是弓箭名手)这样弱的弓让平家捡去，一定会说"这竟然就是源氏大将军九郎义经的弓？"而成为笑柄。我怎能因此长敌人志气灭自己威风呢。

部下感服。

这件小小的细节上，也可以看出义经看似大胆，实则也是小心谨慎、心思缜密的。深知这种小事对于士气的影响。

3月，源平双方在彦岛海面展开最后的决战。彦岛再往前的陆地被范赖军把守，平氏已无路可逃。

这次是完全的海战，源氏侧战船总数八百余，平氏侧战船总数五百余。

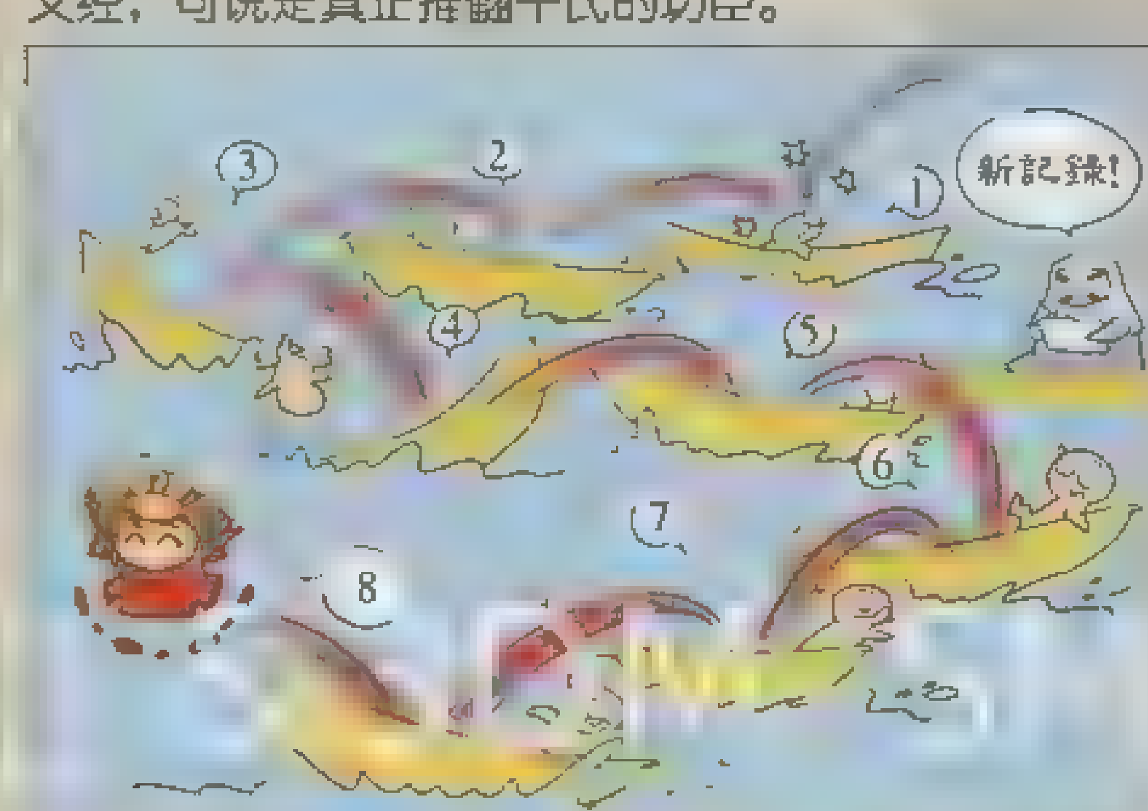
刚开战平氏侧占了上风，由于顺流，平氏的船可以很容易地靠近源氏的船，从船头射出密密麻麻的弓箭。源氏想要反击的时候，却因为逆流而难以快速接近敌船，一时间被压倒。

此时，义经又提出了大胆的战术。源氏的战船先集中火力射杀平氏船只的船老大，失去船老大指挥的船夫自然乱了，平氏的船只开始在海面上打转。此时源氏的军队一口气靠近敌船，带甲的将士冲上敌船去和敌人白刃战，把海战变成了陆战。

义经本人也发挥在鞍马山锻炼处的惊人跳跃力，从一艘船跳至另一艘船，砍杀敌兵。据说共跳了八艘敌船。

自知大势已去的平氏军队彻底溃败。平氏贵族纷纷投海自尽。剩余将士或被杀或投降或跳海逃生。持续5年的源平之战至此终结。在最后一年才真正得以施展的义经，可说是真正推翻平氏的功臣。

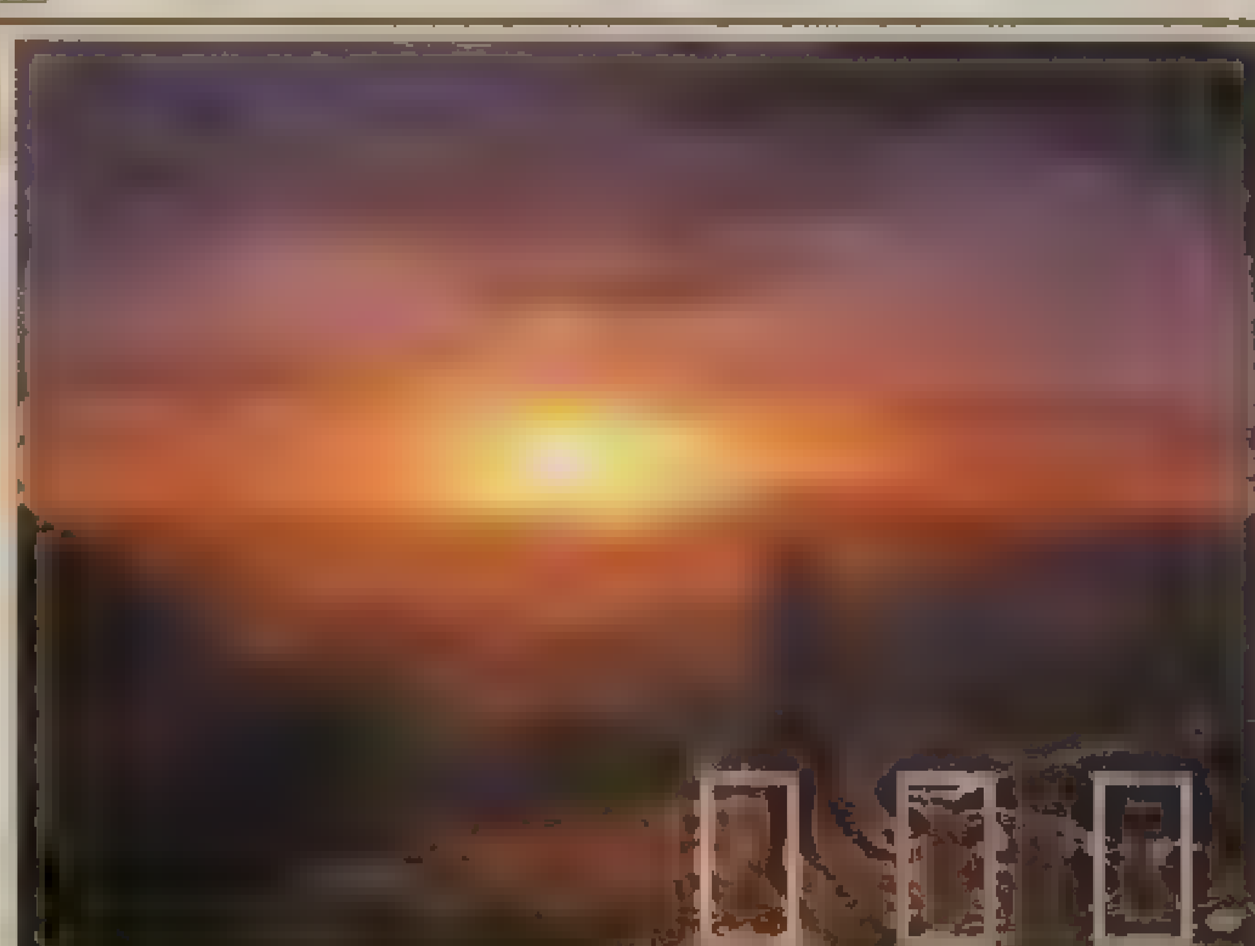




《源氏》

厂商：SCE	2005年	PS2

从CAPCOM跳槽到SCE的冈本吉起主持开发的"杀阵"剑术ACT。制作组似乎大力气在场景制作上，目前看来场景的确非常漂亮，光影效果柔和，树叶的刻画自然。人物造型在3个游戏里大概是最漂亮的，服装设计风格很符合时下的口味，想必销量也会不错。不过……义经也就算了，静御前可是要比义经小9岁啊，怎么人设看起来比义经还大9岁？弁庆完全变成了不认识的角色，代表性的白头巾和大雉刀没了，扛着一根大炮筒似的东西……这个样子说是《侍魂》系列里的王虎还差不多。



www.pdmbook.cn

逃亡岁月

四年的逃亡·生涯的末路

结束了源平之战，义经准备回到赖朝所在的镰仓。但就在快要进入镰仓境内时，他却被赖朝派来的使者阻挡不准进入。这一挡就是一个多月，最后未能踏上镰仓一步，不得不返回京都。此时义经的心境可想而知。

返回京都后没多久，从镰仓来的却是谋反的罪名。源赖朝首先派来刺客暗杀义经，未能得手后，干脆派出四子北条时政率领千余人的军队杀来。

明白在京都也无法安身的义经，只得率部前往西日本寻求栖身之处。（插一句，此时的义经手里还握有一万余人的部队，有心造反的话绝无问题，关键是这人做人还是太厚道啊）

1185年11月，义经与爱妾静御前、弁庆等500余人从海路离开京都打算前往九州，但却因暴风雨所阻而在兵库县搁浅，虽然奋战之后击退濑朝追兵，但己方也损失惨重。

义经解散了大部分部队让将士归还家乡，自己带着静御前和弁庆等少数忠实随从前往吉野山寻求隐居。

1186年1月的吉野山还是大雪封山，难于行路。一路的劳累，加上怀有身孕使得静御前难以继续忍受山道的跋涉。担心她身体和孩子的义经决定派人将她悄悄送回京都隐居。临别前义经给了她镜子作为信物，但没有想到，这一去便是永别……

红颜知己

义经一生中最重要的两位女子

这里插入介绍一下静御前和河越重赖女，义经一生中两个最重要的女人。

静御前，又叫做白拍子的静（"白拍子"是白拍子舞女的意思。流行于那个时代的，女性着男装表演歌舞，《义经英雄传》里的静御前造型就相当忠实于史实上的白拍子舞女），是义经一生最爱的女人，但不是正妻。

义经27岁时遇见了18岁的静，此时的义经正是讨伐平氏的大英雄，静则是著名的舞女，两人在庆功的舞会上相遇，跟经典小说套路一样很快坠入爱河，成为义经的侧室，并怀上了义经的孩子。两人真心相爱，尤其对于自小关爱的义经来说，这段时间大概是一生中难得的幸福时期，直到吉野山的诀别。



和义经分别后的静还没来得及下山便被赖朝的追兵抓住，并送往镰仓软禁。赖朝多次向她打探义经的去向，但始终未能如意。4月，赖朝命令静在鹤岗八幡神社表演歌舞，静遵从了，但歌唱的却是自己对义经的思念以及离别以来的悲苦，无不令听众落泪。赖朝大怒，亏得赖朝的妻子替静求情才没有加害于她。

7月，静生下了义经的儿子，但刚生下的婴儿立即被赖朝的手下杀死。悲伤的静削发出家为尼，祈求义经的平安和死去孩子的冥福。第二年秋天，她结束了不幸的一生，死时年仅二十岁。

相对来说，重赖女就远不如静御前有名了。

河越重赖女出身于武藏国赖朝的乳母家族，1184年9月，出于政治目的，赖朝突然将她嫁给了义经。义经的家臣都敌视这个来自赖朝家族的女人。但从嫁给了义经起，重赖女就死心塌地跟随了义经，默默地尽着作为正妻的责任。

政治婚姻的重赖女，和自由恋爱对象的静御前，两个女人都在同年几乎同一时期来到义经身边。这个时期的义经重心到底放在谁身上，读者大概也心知肚明。

1185年，义经和赖朝终于完全决裂。义经解除了和重赖女的婚姻关系，叫她返回武藏国父亲家里，此后的经历参照义经的逃难历程。但重赖女最终没有返回武藏国，而是追着义经而去。期间家人多次劝说她离开义经，但她不为所动，乃至父亲被指为私通义经遭到斩首，武藏国领地被充公，兄长被停职，她依然还是没有回去。最后终于在衣衡的领地再次和义经相逢。

这就是所谓患难见真情吧，摆脱了政治婚姻的枷



锁，重赖女和义经之间反而有了真正的感情。两人之间后来育有一女，直到三年后，高馆被围攻，重赖女和女儿守在义经身边，陪伴他一同去了黄泉。

静御前和重赖女，义经的爱妾和正妻，两个不同寻常的女人，两段不同寻常的恋情。到底哪一个才是义经的最爱？这个大概就连义经自己也答不上来了。

和静分别的义经在吉野山仅仅只住了5天，察知义经入山的山中僧众因为害怕收留义经遭到株连，因此决定抢先下手捉拿义经去领赏。

不寻常的钟声引起了弁庆的警觉，在发现了僧人的计划后，义经只得下令离开吉野山，再次开始流浪。

1187年2月，实在无处可逃的义经一行决定再次投靠藤原秀衡等待转机。途中经历了许多艰险，最后终于抵达了奥州。

藤原秀衡如十年前一样热情接待了义经一行，他答应了义经的避难请求，并说绝对不会将义经出卖给源赖朝，如果赖朝派来大军攻打的话，那个时候，就以义经为大将，率领平泉十八万骑和赖朝开战。

被兄长无情追杀，一年半的时间里尝尽了世态炎凉的义经，此时大概感动得落泪吧。

此后半年间，源赖朝多次送来文书勒令引渡义经，威逼利诱秀衡都不为所动。义经苦难的日子看起来似乎到头了，但就在他开始燃起了新的希望的时候，残酷的命运却再度向他露出了冷笑……

10月29日，最早赏识义经的才华，始终如一地支持义经的奥州领主藤原秀衡病故了。

义经为知己的死痛哭，也预感到自己命数将尽。他感叹自己一生，二岁和父亲死别，母亲嫁给了仇人形同陌路，兄弟虽多却都在幼年就分离再也未能见面。惟一以为能够真心信赖的兄长赖朝，也对自己兵刃相见。心灰意冷的他已经彻底抛弃了东山再起的念头。

秀衡死后一段时间，他的儿子藤原泰衡还能遵照父亲的遗嘱，继续不理会赖朝的索人文书。但他却没有执行父亲的遗言，拜义经为大将军联合藤原一族对抗赖朝。

此后的源赖朝，可谓到了疯狂状态：1188年2月21日发去命令泰衡杀死义经的旨令；26日再发一遍；3月29日派出官吏前往奥州催促；10月12日再次发令，威胁要将泰衡作为共犯论处；11月对陆奥、出羽的国司下令催促泰衡动手（这个关系，就像中央通过省长去命令地方官）。

1189年2月22日，向朝廷请求讨伐平泉地方官泰衡，以及解除庇护平泉的官员的职务；25日，派出使者前往奥州刺探义经和泰衡的动向；3月22日，再次向朝廷要求出兵讨伐泰衡。

这简直可比美岳飞的十二道金牌了。在高压下，泰衡终于屈服了，选择了交出义经换得赖朝的饶恕。

4月30日，泰衡派出长崎太郎，带五百骑进攻义经居住的衣川高馆。此时义经身边只有弁庆在内的十人。

奋战之后，十人全部壮烈战死，义经在馆内杀死妻子、女儿后自刃，时年三十岁。

英雄末路·生死之约

弁庆和义经间男子汉的约定

虽然义经手下的十名勇士奋战杀死来敌好几十骑，但终于伤重不支陆续倒下。

弁庆的喉管被割破，全身被自己的血染红，但依然如同修罗鬼神一般挥舞着大雉刀，疯狂地斩杀敌人。

趁来敌攻势少退，弁庆进入馆内，见义经正在静静地诵读经文（注：自刃前的准备仪式之一）。

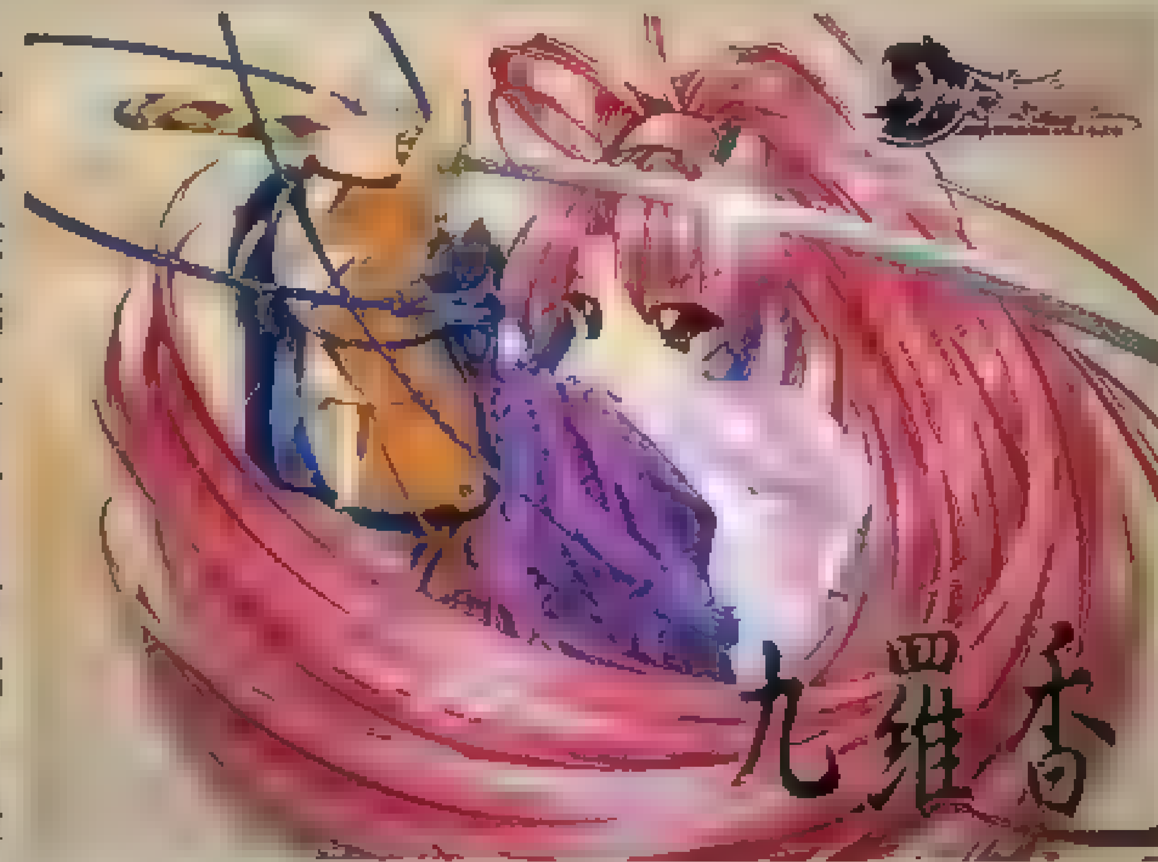
弁庆对义经说：已经快要坚持不住了。其余人大部



《少女义经传》

厂商：WellMADE	2003年	PS2

故事发生在200X年的现代，主人公，一个平凡的男子高中生在偷看女生洗澡时候掉进了时空隧道，撞见了900年前在这里洗澡的源义经——源九罗香小姐，没多久弁庆为了掩护主人公而死，于是主人公继承了弁庆的名字，担任源义经，不对，是源九罗香的护卫……



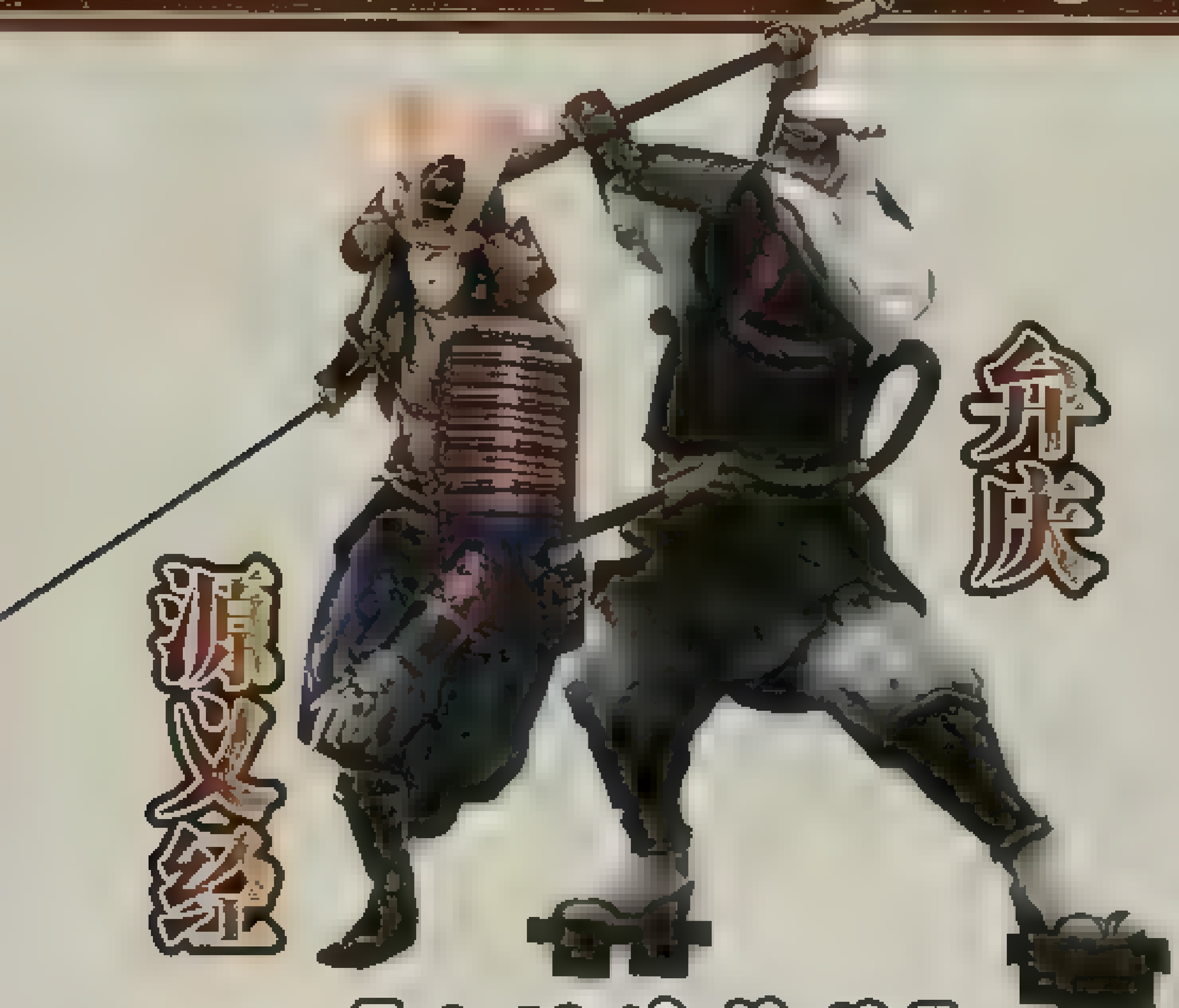
本作采用了完全无厘头的设定，游戏的系统部分借鉴了《樱大战》不少东西，而画风也是完全动画OTAKU向。不过反正完全颠覆传统，当作《大话义经》来玩也未尝不可。

顺便一提，官方主页上对源九罗香小姐的介绍是"平时都着男装以义经为名，知道其真实性别的除了身边的伙伴外就只有哥哥源赖朝了。"

然而这个样子都会认不出是女人的，也太眼瞎了吧……

另外，今年《少女义经传2》也会登场，喜欢的朋友就耐心期待吧。

&3DM SMV
www.plumbook.cn



《义经英雄传》

分都奋战而死，现在只剩几个人了。临死前在下希望能再看殿下一眼。如果殿下先走，请在死出山(注一)等候在下。如果在下先走，就在三途河(注二)等候殿下。

注一：传说位于死后世界的险峻的高山

注二：传说死后世界亡灵必须渡过的河流

义经答曰：我现在惟一的遗憾，就是不能和你们一起共同杀敌。假如是泰衡亲自来就好，和长崎太郎这样的走狗战斗只会侮辱了我。弁庆啊，在我自刃的期间，请不要让外面的下贱之辈进来打扰我。如果我先行，一定在死出山等候你。如果你先行，请一定在三途河等我。经文就快要念完了，在此期间，如果你死了，也请继续保护我念完经文。

当弁庆流泪离去时，义经终于忍不住痛哭失声。

此时守卫侧连弁庆在内一共只剩下3人。弁庆死守正门，浑身插满了敌箭有如刺猬一般。即使这样，他依然挥动薙刀，不分人马，砍得血雨纷飞如绞肉机一般。

然而只要是人类，生命力终究会有耗尽的时刻。最后一次挥动薙刀后，弁庆把刀往地上一插，圆睁双眼，如金刚塑像一般静止不动了。他遵守了对义经的诺言即使死后也继续保护义经。

题外话：KONAMI的FC游戏名作《月风魔传》里，三途河STAGE的敌人就全是僧衣打扮、挥舞薙刀的弁庆。原典就是出自这段对话——弁庆果然忠实地在三途河等待着义经啊。

泰衡杀死义经后，连同情义经的自己弟弟忠衡也不放过，6月派兵杀死了忠衡——好像这类老子英雄儿混蛋的例子中国历史上也层出不穷。

“背叛者终究被人背叛”——尽管送上了义经的人头，源赖朝却于7月亲率大军前来诛灭藤原一族。泰衡写信苦苦哀求“收容义经的是父亲，与我无关，我已经按照你的命令杀了义经，应该是有功绩的，为何反而还要治我的罪”。赖朝也不加理会。泰衡随即烧掉居馆逃跑，9月被自己部下杀死，人头被送到赖朝处，真是因果报应的结局啊。

义经的生平就到此结束了。以中国人的观点来看，年轻的义经锋芒太露，对于政治上那一套完全不懂，也过于轻信他人，导致前半生长期坐冷板凳不得施展抱负，一鸣惊人却招来灾祸，铸成下半生的凄苦。一辈子短短30年，仔细看看还真没有几年享福的日子。有过好多次改写历史的转机但终于未能抓住，的确是令人叹息。

九百年来日本人一直给予义经极高的同情和惋惜。每个民族都总是需要一些悲剧偶像，如前面所说，集白马王子、天才少年、军事天才和悲剧英雄等诸多气质于一身的传奇人物义经，自然是再合适不过的典型了。此后几百年形成了各种义经文学、歌舞戏剧等创作物，以及各种版本的义经生存传说——最离谱的一种说法是他未死在高馆而是北上出海逃到了大陆，后来成为成吉思汗统一了蒙古……

这类传说就和游戏界里一度流传的“XXX有不死的结局”之类流言一样，反映了大众对于他的同情和不愿意接受残酷现实，转而以浪漫的传说来寻求安慰吧。

至于源赖朝后来怎么样了呢？赖朝一直活到1199年，开创了日本第一个武家政权镰仓幕府。此后六百余年的幕府制度开始了。

上文中提到的他的哥哥源范赖，后来也因为说错一句话引起他的猜忌被流放幽禁。其他跟随赖朝打天下的功臣里被杀被流放的也不在少数。生性淳朴的义经面对这样一个哥哥又怎可能活得下来呢。当初的平清盛要是有赖朝这么狠，自然也就没有牛若丸活命的份儿了。也正因其狠毒，才得以稳踞高位。秦皇汉武，唐宗宋祖，历史上得天下者莫不如是，就连被称为圣主的李世民，也是通过手足相残登上皇位的啊。

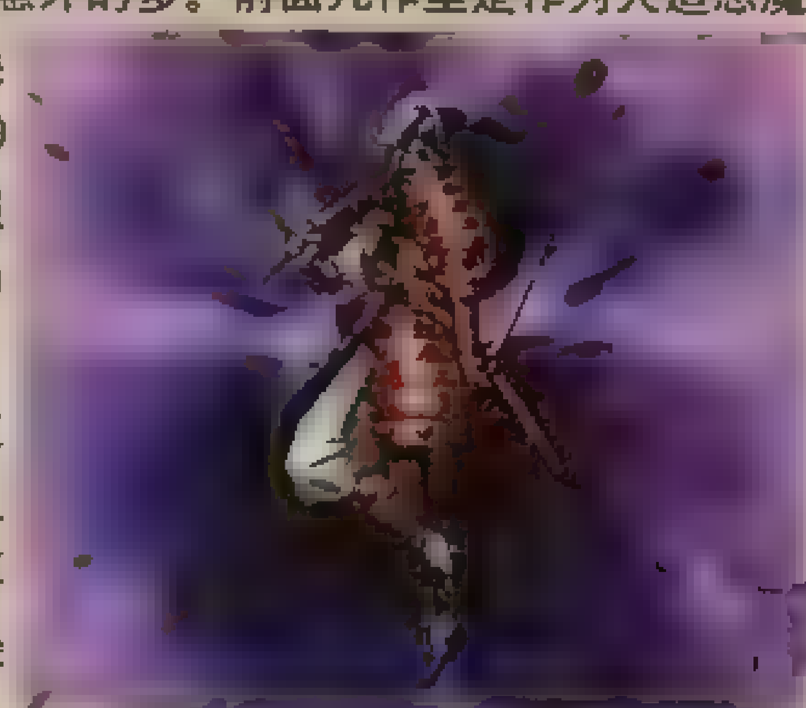
关于源义经的介绍到这里就结束了。其实关于义经的大部分演绎和外传故事，在作为现代文化新秀的游戏里表现并不多，但在日本传统戏曲和影视里一直是艺术家的宠儿。义经和弁庆通过文艺为大众熟知，得以穿过几百年的时光一直流传下来。也因此成为日本人心中悲剧英雄和真挚友谊的代表人物。随着今年的义经游戏热潮的兴起，就像日本玩家大部分是通过“《三国无双》系列”认识了三国人物一样，也许这对中国玩家不甚熟悉的人物也会借此机会为中国玩家所认识吧。

毕竟，不管来自于哪个民族，英雄人物本来就应该是无国界的。

非主角系义经游戏

《真·女神转生》系列

义经在“《女神》系列”里登场的次数倒是意外的多。前面几作里是作为人造恶魔“猛将”登场(就是人造出强力的肉体，再召唤古代猛将的亡魂附着于肉体上，于是死去900年的源义经就在现代转生了)。每一作都是强力的伙伴，传说中连跳八船的事迹也被作为特技再现。



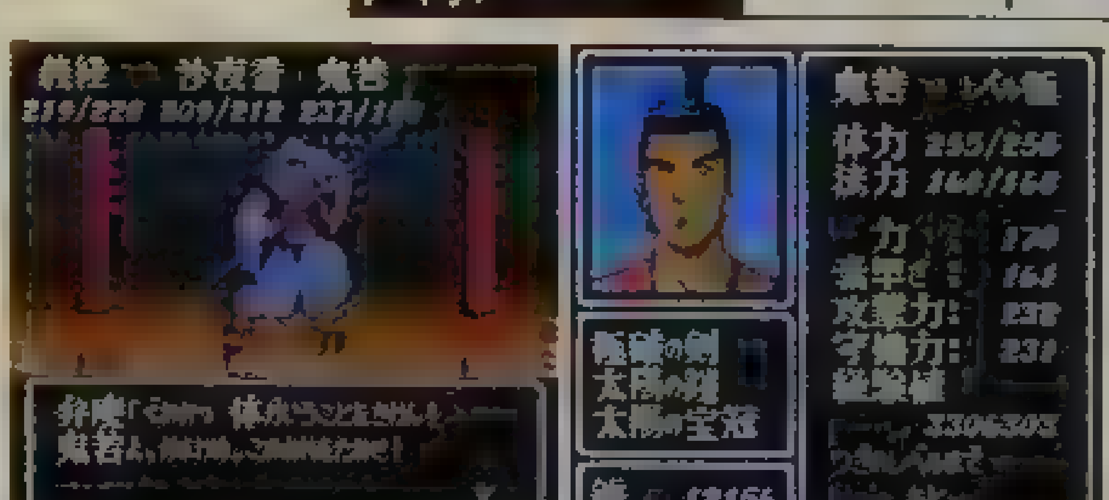
《魔神转生·轮舞曲》里要特殊一点，主人公本田飞鸟的无数个前世之一就是源义经，好友庆太的前世就是弁庆。游戏里会再现历史上衣川高馆的一幕，让玩家操作义经和弁庆面对源源不断的藤原家敌兵。

《侍魂·武士道列传》

这个……勉强扯得上一点关系吧。本作里BOSS之一的牛若姬(用刀作高跟鞋的怪女人)被设定为源义经的转世，并疯狂恋上了天草四郎时贞……

《弁庆外传》

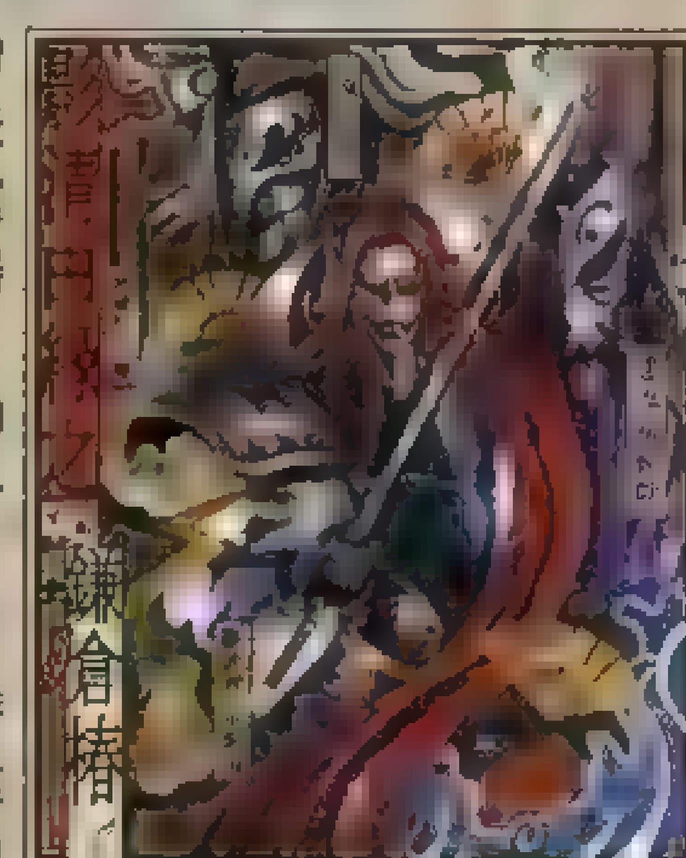
厂商：Sunsoft	1987年	PC-E



Sunsoft出品的RPG。系统全面模仿《DQ》，但剧情和世界观却是纯和风。此外人设找来了名漫画家本宫广志。虽然名字叫《弁庆外传》，但弁庆在游戏里只是作为一个主要同伴出场。讲述的是义经的后代鬼若联合同伴先后复活了弁庆和义经，一起打倒源赖朝的故事。

《源平讨魔传》

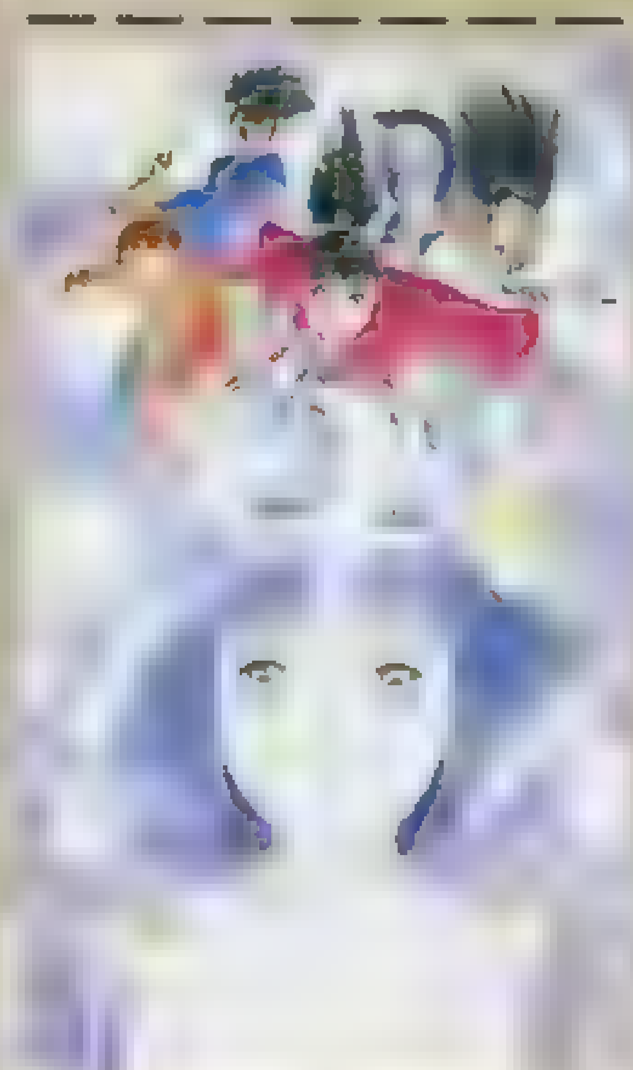
厂商：Namco	1987年	PC-E



这是Namco的早期名作ACT之一。游戏讲述的是源赖朝以魔族为后盾，迅速杀光了平氏一族，天下黑暗。天帝对人间的局势感到忧虑，于是命令冥界将平氏一族的豪杰——平景清复活，收集三神器前往京都打倒源赖朝。

本作那巨大的角色、艳丽的画面，以及强烈和风的画风，都给人留下了深刻的印象。例如主人公平景清的样子，看过的人大概都不会忘记。

大概因为赖朝实在太坏吧，虽然他得了天下，但在许多游戏里都是作为反面角色登场。在这个游戏里义经和弁庆会作为赖朝方的势力登场(大概这会儿兄弟还没有彻底决裂)，是游戏中强力的BOSS，算是极其少有的义经和弁庆都作为敌人的游戏。



《弁庆外传·沙之章》

厂商：Sunsoft	1992年	SFC

这一作的时代背景放在了元军入侵日本。与史实相同的是，突然而来的飓风摧毁了元军舰队。不过后面的发展就比较有趣了。元帝发现这场飓风起源于强力的咒术。为了得到这股力量，他派出手下的咒术军队进攻日本。幕府将军也召集全国的咒术师迎击，但却不敌败走。

主人公不动(性别可选)为了击败元帝的咒术军团和伙伴奔走于中日两国，并复活了弁庆成为强力后援。本作的画面在早期SFC游戏里还算不错，比较有趣的是战斗画面分上下两屏，上面是主观视角看到的敌人，下方可以看到己方人员的攻击动作。



WILD ARMS® the 4th Detonator

Detonator：起爆剂

文 纱迦＆邪魔天使

[illegible]系列的第四作，本作在许多方面都做得相当厚道，无论是[illegible]之后[illegible]自由开关遇敌还是改造ARM的零件可以归还[illegible]人性的设计让玩[illegible]心情很愉快，而在剧情方面，本作的剧本也同样出色，[illegible]有一[illegible]认识，让人在游戏中[illegible]RPG[illegible]魅力所在吧。

荒野兵器4	SCEJ	RPG
PS2	WILD ARMS the 4th Detonator 2005年3月24日	日版
	[illegible] After Code [illegible]	推荐玩家年龄 全年龄

基本操作

对话 调查	○
蹲下	□，按住可保持蹲下状态
滑铲	方向＋□，或是在蹲下状态中按方向，有攻击判定，常用来通过比较矮的地方
跳跃	×，跳起后再按×可以二段跳
踩踏	空中按□，有攻击判定，常用来踩机关
发动加速	[illegible]
观察	L1

解谜篇

GOODS指南

在《荒野兵器》系列中，用来解谜的道具被称为GOODS。本作的GOODS都存在于迷宫之中，大致可以分为以下6种：



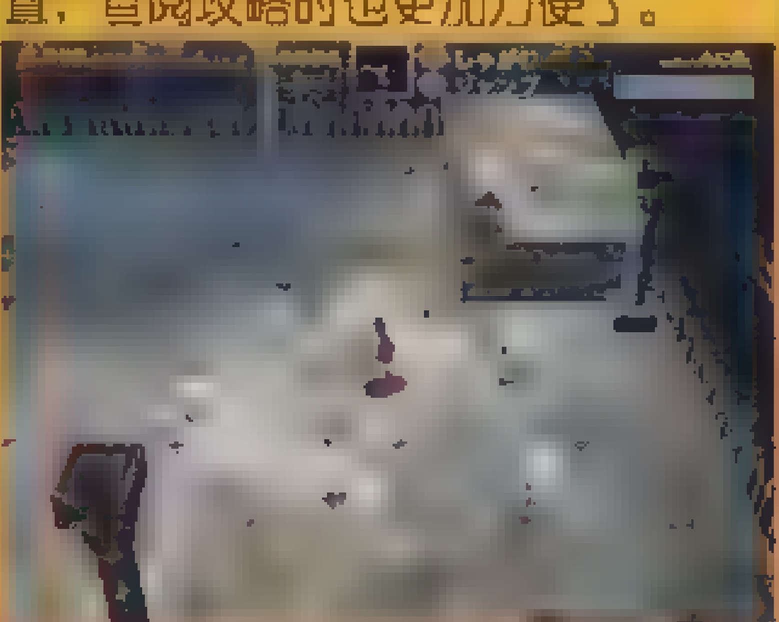


剑	可以砍开某些机关，连续挥动的话会断，扔出去可以打中高处的机关。
杖	点火后可以发射火球，后期还会出现利用杖发射光球来进行换位的谜题。
炸弹	可以自由控制点火时间，多用来炸开障碍物或宝箱。有时需要大量炸弹才能炸开障碍。
壶	用以扔向目标从而打开开关，可以点火，利用火壶可以点燃目标。
钥匙	使用后可以解放被封印在封印石中的魔兽，此种敌人多为隐藏BOSS，实力极强。
水晶	把它掷向火或水便可令其变为火之水晶或冰之水晶，使用后便可对画面中的所有机关产生作用。
神秘的羽织	使用后会让捷多变成雾，因此可以穿过栅栏或是从网状地板上漏到下一层去。

GOODS的操作是共通的，○键拿起，[illegible]键放下，[illegible]键使用或投掷。需要注意的是，在本作中GOODS往往和机关并不在同一房间内，而拿着GOODS时是不能跳跃的，如何把GOODS拿到机关所在的房间内是本作中最常见的谜题。

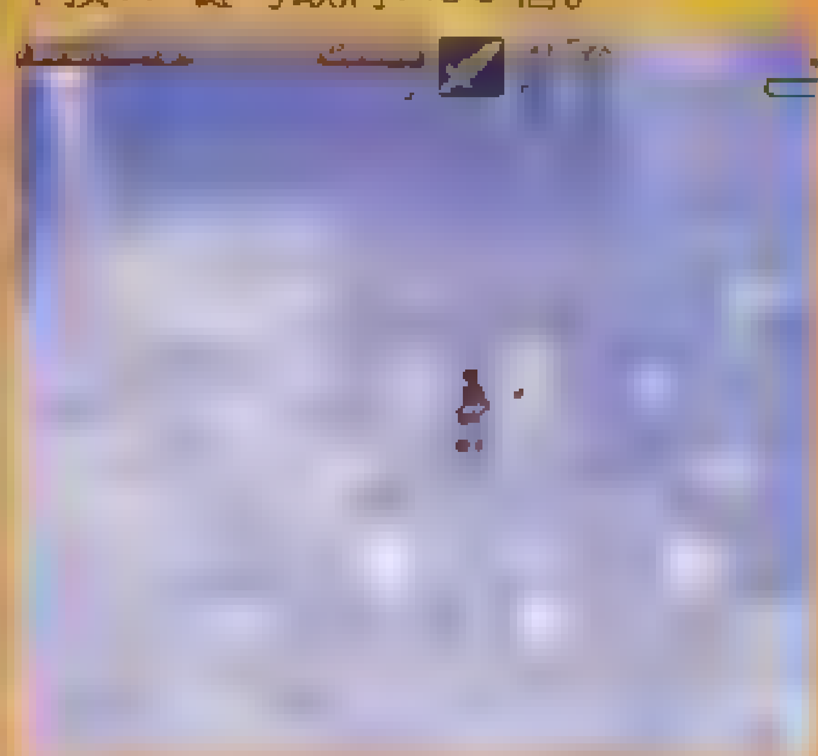
FLOOR号码

在迷宫中冒险时，画面左上方会有"FLOOR XX"的标记，这是表明目前你所在的位置是这个迷宫的第几个房间。FLOOR号码是相当有用的设定，可以马上弄清自己目前的位置，查阅攻略时也更加方便了。

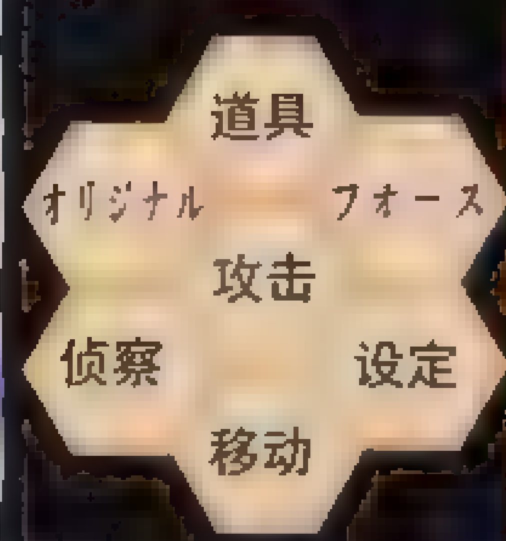


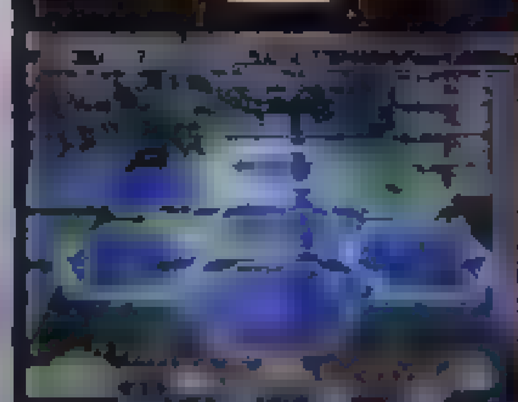
ACG槽的妙用

冒险画面的右上方有一条ACG槽。当玩家按R1键发动加速后，ACG槽便开始消耗，变为零时加速状态自动取消。加速是解谜的常用的手段，发动后虽然主人公的动作看似并非变快，但实际上周围的一切都会变慢，加速状态中还会看到平时看不见的钱袋和回复ACG槽的沙漏。ACG槽变空后过一段时间会自动恢复，此外加速状态中按R1键可取消ACG槽。



战斗篇







战斗规则

本作的战斗系统独树一帜，浅显易懂：战场是由7个六边形格子构成的，在随机战斗中敌我双方的初始位置是完全随机的，而敌我双方不能共存于同一格中。不同的攻击手段有着不同的攻击范围，如果不在攻击范围内，就必须移动后才能攻击。一般来说，普通攻击只能攻击临近一格的敌人，魔法则可以攻击任意一格的敌人。此外也有直线攻击、全屏攻击之类的特殊攻击技巧，在提升能力或装备道具后也可以改变攻击范围。

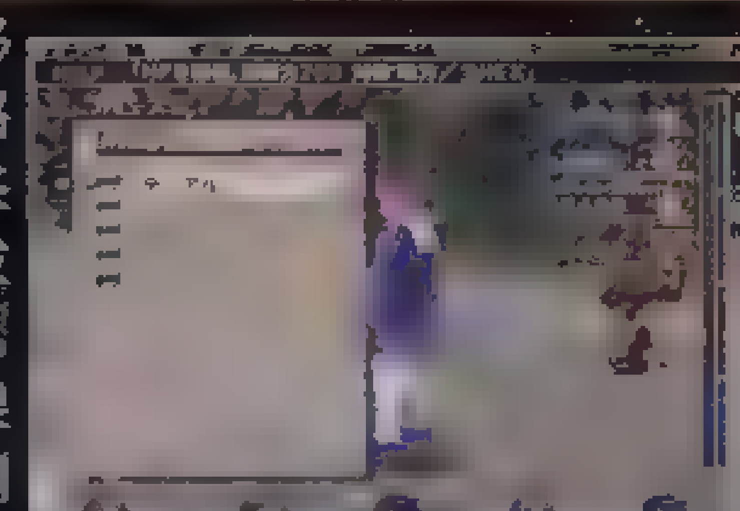
当同一格中存在多个敌人时，攻击此格便能同时攻击这一格里的全部敌人，回复时也是一样的。为了最大限度地提升回复的效率，让我方队员全部呆在一格是不错的选择，但此时如果挨打的话可就惨了。此外如果向战场之外的区域移动，就可以撤出战斗，但代价是会损失一些钱。战斗结束后，全员HP自动恢复到最大值，MP不变。如果有人在战斗中阵亡的话，战斗后会自动复活，但HP上限会降低(暂时性，非永久)。

フォース

战斗画面中，右方的槽就是系统传统的FP槽，FP槽是用来使用FORCE技的。FP槽的MAX值是100点，25点为一格，各角色的固有FORCE技消耗一格能量，两人合体技消耗两格能量，三人合体技消耗三格能量，四人合体技消耗四格能量。以下是4位主人公的固有FORCE技能解说。

捷多	ミスティック（混合） 使道具的有效范围变为全战场
尤莉	マテリアル(召唤)，会随着所在地形的不同而改变效果
阿鲁诺	ジャンプ（转移），与同格内的同伴转移到指定位置
拉克薇尔	イントルード（二动） 可以进行二次行动

战斗中，当多名同伴站在同一格中，且FP槽满足条件时，就有可能发生剧情习得合体技。合体技的具体效果会随着组合的不同发生变化，既有强力攻击技巧，也有非常实用的辅助技巧。FORCE技的最大好处就是不消耗任何实质上的东西，尽量多用吧。





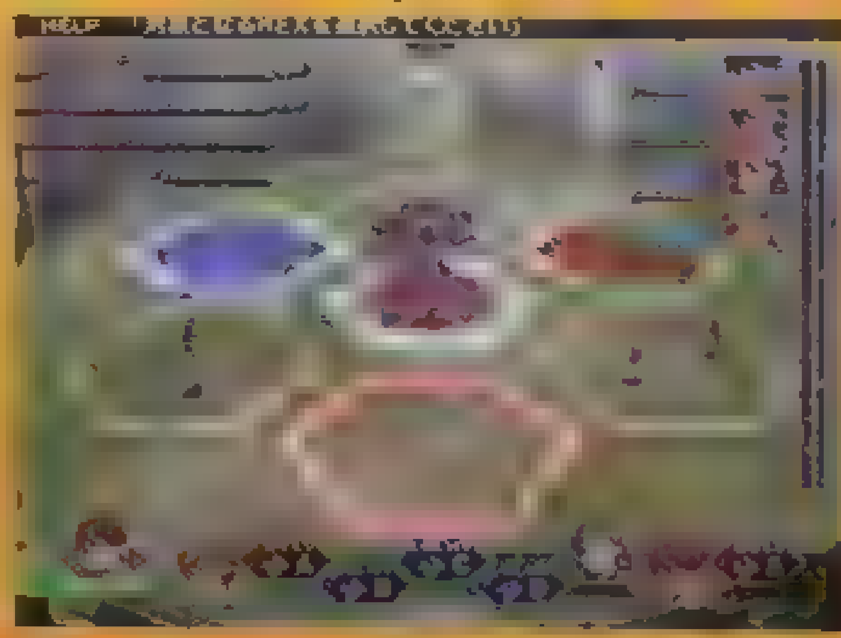
& 3DM SMV
www.plumbook.cn

地形效果

战场上，某些格子被彩色线条所包围着，这就表明这些格子是带有属性的，红线为火，蓝线为水，绿线为风，黄线为地。本作中，水和火、风和地是相对的属性。在火属性格子内，火属性抵抗力上升，而水属性抵抗力下降，其他属性同理。

属性地形还会影响某些特技，比如尤莉的召唤，在无属性地形上发动为全员HP回复，在有属性的地形上发动则为相同属性的召唤攻击。阿鲁诺的ブラスト和捷多的レイブ ストも具有相同的特性。

本作的辅助技巧相当有用，令敌人反应下降、防御下降的技巧几乎是打BOSS时的必用手段，而这些辅助效果绝大部分都是作用在格子而不是敌人身上的，这是本作与其他RPG不同的一大特点，玩家必须有所认识。



战斗知识

1．本作中侦察不消耗任何东西，也不影响行动，不妨多用。按R1可以在敌人的能力和所带道具中切换，看到好道具就偷。

2．选择移动后，如果原地不动的话可进行防御。捷多在防御时可以顺便上弹。

3．オリジナル可以理解为特技和魔法，会消耗MP。随着等级上升将自动习得新技，玩家也可以通过自由调整GC点数来提前学会部分技。

4．在战斗中有时我方角色会身上冒星星，这表明他进入了爆发状态。在此状态下该角色的各项能力均会大幅提升，技巧成功率也会增加。不过何人何时将进入爆发状态是完全随机的。此外也有进入爆发状态的敌人，需特别小心。

5．战斗结束后有时会发现宝箱，如果宝箱的出现位置上正好有我方队员的话，便可拿到里面的道具，否则只能目送其远去……我方队员全部集中在一格时，出现优质道具的几率会上升，但拿到的几率会大幅下降，真是两难的选择啊。



系统篇

GC分配

冒险画面中按△打开菜单，选择左上方的指令便可进行GC分配。通过分配GC点数，玩家可以学会新的技巧。在这里，玩家可以看到每一种技巧都需要一定的GC点数才能学会。而每一种技巧都有一定的基础GC点数，而玩家还拥有一定数量的可以自由分配的GC点数，这两项数值都等于该角色目前的等级数。随着玩家的等级提升，基础GC点数也会不断提升，最后就能自动学会这项技巧。当然玩家也可以用自由分配的GC点数来提前学会这项技巧，前提是点数够多。而未使用的GC点数越多的话，该角色的最大HP值也会越大。

工房

当剧情发展到拯救了フロンティアハリム之后就可以在该村庄的工房进行武器、防具、道具以及バッジ的合成了。

百兽王出现条件

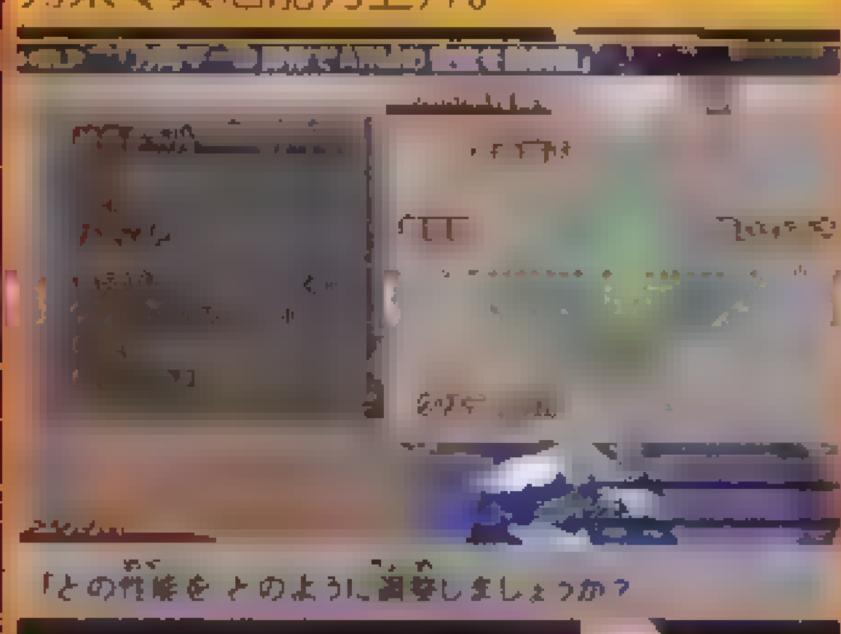
在游戏中，只要把遥かに掲げし决意の塔 FLOOR 18的蛋炸掉，然后到FLOOR 19。在FLOOR 19的4个台子上放上4个解封印的道具就行了。

圣骸布	打倒サファイアドレイク
黑尖枪	在黑市用40级购买
泪のかけら	在迷你游戏エクストラチャレンジ的ハード拿到2个金星评价
冬の额冠	白い孤儿院 FLOOR 11的宝箱

武器改造

本作引入了武器防具的概念，不过捷多是以ARM作为武器的，所以必须要经过改造。发生相应的剧情后，就可以在记忆点选择改造武器了。

武器改造共有三个选项，第一项是性能强化，玩家可以用得到的アルターパーツ对ATP（武器攻击力）和ACN（攻击回数）进行改造，最多只能改造10次。如果不满意的话可以选择リセット重来，而之前所使用的アルターパーツ将全数退还，可谓相当厚道；第二项是性能扩张，玩家可以用得到的ドラゴンフォシル来对命中补正、クリティカル（会心一击出现率）、装填数、及いやすさ（影响开枪时反应和自动上弹的几率）进行改造。性能扩张时用掉的ドラゴンフォシル无法退还，但打倒某些敌人后可以拿到，所以实际上等于可以无限改造下去；第三项是性能调整，在这里可以牺牲某些能力来令其他能力上升。



记忆点

本作的记忆点除了记录和全回复的功能之外，还有一些其他的作用。对捷多的武器进行改造在之前已经介绍过了，在城镇中的记忆点处还可以开会，这是推进剧情的不二法门。而在迷宫中的记忆点往往有封印，如果能解开封印的话就可以在该迷宫内自由选择是否会遇敌（按R2键切换），可谓相当方便。

一般来说，这种封印可以分为三种：第一种是无法解除的封印，在记忆点处选择“ブレイク”时出现“不思议な力……”字样的话可视为此种。这多半出现在一些只能挑战一次的剧情迷宫中；第二种是需要消灭敌人才能解除的封印，方法是选择“ブレイク”并打败随后出现的敌人；第三种是需要破解机关才能解除的封印，这种机关都在记忆点，仔细找找就能发现。

与前作的联动

本作实际上就是很早以前与《荒野兵器Alter Code:F》一起公布的《荒野兵器Another Code:F》。如果你的记忆卡中有《荒野兵器Alter Code:F》记录的话，在开始游戏时选择“コンバート”，便可进行联动。联动后获得的好处很多，计有：初期等级上升、初期金钱增加、初期道具增加、初期バッジ增加、出现附加宝箱、特定武器性能变化、FORCE技特性变化、获得经验值增加、获得金钱增加。

看似好处很多，其实只有出现附加宝箱一项最为实用，这种宝箱是红色的。在制作攻略时，我们使用的是纱迦当年《荒野兵器Alter Code:F》一周目拿齐全EX File Key的完美存档，从攻略过程来看，附加宝箱大都为钱，而且数量不少，动辄数万。而附加宝箱中最吸引人的东西，莫过于3卷《近くて近い物语》。集齐3卷之后去工房花50000元便可习得四人合体技サクセサーオブソウル，此技攻击力为2300，更重要的是发动过程中《荒野兵器Alter Code:F》的二位主人公也会出现。3卷《近くて近い物语》的具体位置如下：

第一卷	ブラタヘナ回廊，FLOOR 7
第二卷	埋葬都市，FLOOR 9
第三卷	死眠へと誘う溪谷，FLOOR 7

EX File

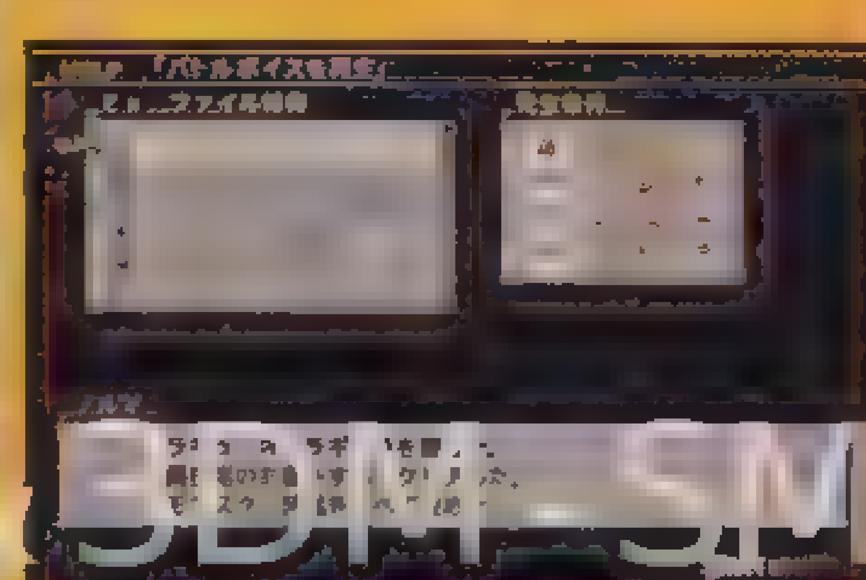
历代最大的隐藏要素都是被称为EX File Key的东西，在本作中虽然没有EX File Key，但EX File还是有的。EX File的情况可以在进入游戏前的读档画面中选择“EX ファイル”确认，共有9项，由此可以组合出6种奖励。这9项EX File分别如下：

01	打倒最强敌人：百兽王ラギュ・オ・ラギュラ
02	在加速状态中获得1500元以上
03	总游戏时间超过24小时
04	完成斗技场的全部项目
05	看完ENDING
06	一次性给予敌人50000点以上的伤害
07	完成怪物图鉴
08	战斗胜利次数200次以上
09	在迷你游戏エクストラチャレンジ全部拿到金星评价

具体奖励如下：

01+04+07	可以选听各角色的战斗台词
02+05+08	开始二周目游戏，有额外奖励
03+06+09	可以观看通关时的一些隐藏数据
01+02+03	可以观看怪物图鉴
04+05+06	可以自由欣赏游戏的片头和结尾动画
07+08+09	可以观看角色图鉴

虽然项目变少，但难度一点儿也没有下降，光是百兽王就足以难倒大部分玩家了。



全合体攻击一览表

名称	协力人员	攻击力	范围	效果
ラウズストライク	捷多+尤莉	1000	直线贯通	
ブレードダイバ	捷多+阿鲁诺	840	任意一格	
デュアルブランド	捷多+拉克薇尔	1550	邻接一格	
ソーサルグレネード	尤莉+阿鲁诺	1130	任意一格	无属性魔力攻击
ジェノサイドエッジ	阿鲁诺+拉克薇尔	750	全战场	附加战斗不能效果
マインドリカバリー	尤莉+拉克薇尔			我方全员MP回复
マギウスキャノン	捷多+尤莉+阿鲁诺	1030	任意周围	无属性魔力攻击
サイクロンホイール	捷多+尤莉+拉克薇尔	924	周围	
ライアットフェンサー	捷多+阿鲁诺+拉克薇尔	1720	邻接一格	
リトリートウェイブ	尤莉+阿鲁诺+抗克薇尔	950	全战场	反应下降100，行动取消
アークインパルス	全员	2600	任意一格	
サクセサーオブソウル	全员	2300	全战场	与前作联动后出

小知识：游戏中区域切换之间可以看到一个小箭头，蓝色表示未走过的路，红色表示刚才你走来的路，黄色表示你曾经走过的路。

流程

爱绝不是和平的，
爱就意味着战斗。

战斗是因为有坚定的信念，
而不是因为有强大的武器。

因为爱是这个世界上最激烈的战争。

孩子们，
请铭记于心吧！

静止した村 シエル

游戏伊始，我们的主人公捷多（注：不是《ZZ高达》里那个妹妹控）就悠闲地躺在树上看日落，其实这不过是为了躲避老师安利的剑术练习罢了。但是虽然人休息了，肚子却没歇着，不得已只好回家觅食。哦，不，应该是找老妈要吃的。回到谢尔村的家中，捷多的老妈（熟女啊！萌！）已从安利老师那里知道了捷多逃课的事情，命令他赶快去老师那里练习。去老师那里，这不是自投罗网么？又加上肚子饿，这次捷多真的只有到森林里去觅食填肚子了。 1

光踊りの小径

从村子右下方的出口就能前往通向森林的光踊的小径，在这里大家可以熟悉一下操作，二段跳、滑铲都是基本操作，很容易就能掌握。掉进水沟会从该版面的入口处重新开始，用二段跳就能轻松跳过。滑铲比普通跑要快一些，可以缩短一点走路的时间，当然，如果你觉得这是在虐待主人公的话那就另当别论了。

走了一定距离捷多忽然看到天空发出一道刺眼的光芒，接下来的情景让他目瞪口呆——天空居然裂出了一个大洞，几艘战舰飞了出来。顺着它们着陆的方向，捷多很快来到了战舰降落的地方，发现这里已经被军队占领，并且他们正在运输着什么。领头的托尼是个为了地位不择手段的自大家伙，一个白衣男子跟他理论，因为托尼的暴行与开始的契约不符，不过托尼的回答是把他一拳打飞。 2



蹂躙された森

进入基地之后，捷多发现了一名关在房间里唱歌的少女，对于自出生以来就从未看到过少女的捷多而言自然是很新奇的（注意，是少女，欧巴桑和老奶奶是见得很多的）。从少女的口中得知她是被抓来的之后，捷多决定救她。在这里捷多还碰到了刚才被托尼打飞的男子，这名男子名叫阿鲁诺，现在他似乎也被软禁在此。两人在达成共识后决定一起行动，此时天色已黑，门外已经没有了巡逻的士兵，正好可以展开行动。但来到少女的房间时发现少女已经不在了，阿鲁诺在询问了捷多之后，断定那些士兵去要去的地方一定是捷多的村庄，之后两人开始原路返回。 3

CHECK POINT

荷车无き街道～ポートロザリア

救生飞船漂到了一片陌生的沙滩，虽然不知道母亲以及村民到底如何，但捷多还是决定继续前进。顺着道路向前走，三人来到了港町罗扎利亚，罗扎利亚比谢尔不知大了多少倍，对于从没到过外面世界的捷多来说一切都很新奇。不过现在最该要解决的是肚子问题，对于捷多这个大胃王来说这也许是最不能忍受的事情。进入港町入口左上方的餐馆，原本以为会吃到什么好的，没想到这里的饭菜并不符合捷多的口味，好在餐馆的服务小姐丽莉还不错。(^_^)

才吃不久就有几名士兵走了进来，捷多一看发现他们是入侵谢尔的那帮人。他们一进来就开始大喊大叫，并对丽莉也毛手毛脚的，捷多正要发作，这时坐在旁边一张桌子上的少女看不下去了，以迅雷不及掩耳盗铃之势拔出一把与身体比例极不相符的大剑吓跑了那帮家伙。捷多决定结识这名少女，阿鲁诺也求之不得，看来这是一个对于美女毫无免疫力的家伙。大家互通了姓名，这名美少女剑士名叫拉克薇尔，捷多也将迄今为止发生的事告诉了她。拉克薇尔旅行的目的是为了欣赏法尔该亚的美景，现在她要去郊外的遗迹巡礼地基伦看看，当她问捷多三人是否愿意陪同时阿鲁诺立马答应了下来，原因并不是他想泡美女，而是现在的财政状况不佳，而拉克薇尔"恰好"会出那么一点点委托金——报酬1000G。 5

静止した村 シエル

一进村庄捷多就看到托尼以及手下将村子里所有人都集中在了广场，这时一个巨大的箱子被士兵抬了上来。从托尼的口中知道了，那个箱子中似乎装有一个叫"ARM"的东西，而能够唤醒ARM的似乎就是那名少女。不幸的是捷多与阿鲁诺的行踪被发现，为了逼迫少女唤醒ARM，托尼下令向捷多和阿鲁诺开枪（放心，不过是吓吓人而已，主人公不会一开始就被乱枪扫死的）。捷多在躲闪之际撞翻了箱子，当箱子中的银沙接触到捷多的手时，忽然发出了银光，并变成了一把手枪，这就是ARM。有了武器的捷多自然自信了许多，不过托尼也不是吃素的，他驾驶装甲车向捷多发起了进攻。击败托尼后原以为会平安无事，但ARM却发生了暴走的情况，虽然在少女尤莉的帮助下捷多终于恢复了神志，但暴走时发出的冲击波已经击毁了支持谢尔浮在空中的动力炉。捷多的老妈叫他赶快离开，而此时捷多也从村民的口中得知了自己是能够使用ARM的先天性基因适合者的情况，想不到平时看起来非常平凡的村民却对基因以及ARM如此熟悉，看来谢尔就是游戏中的猪笼寨啊。



从村子的左下方来到安利老师处，捷多、尤莉以及阿鲁诺跳进了逃生飞船，但母亲以及村民要留下来善后，于是三人只好先行离开。当逃生飞船飞离谢尔时，谢尔也爆炸坠落。

冒险的序幕已经拉开…… 4

CHECK POINT

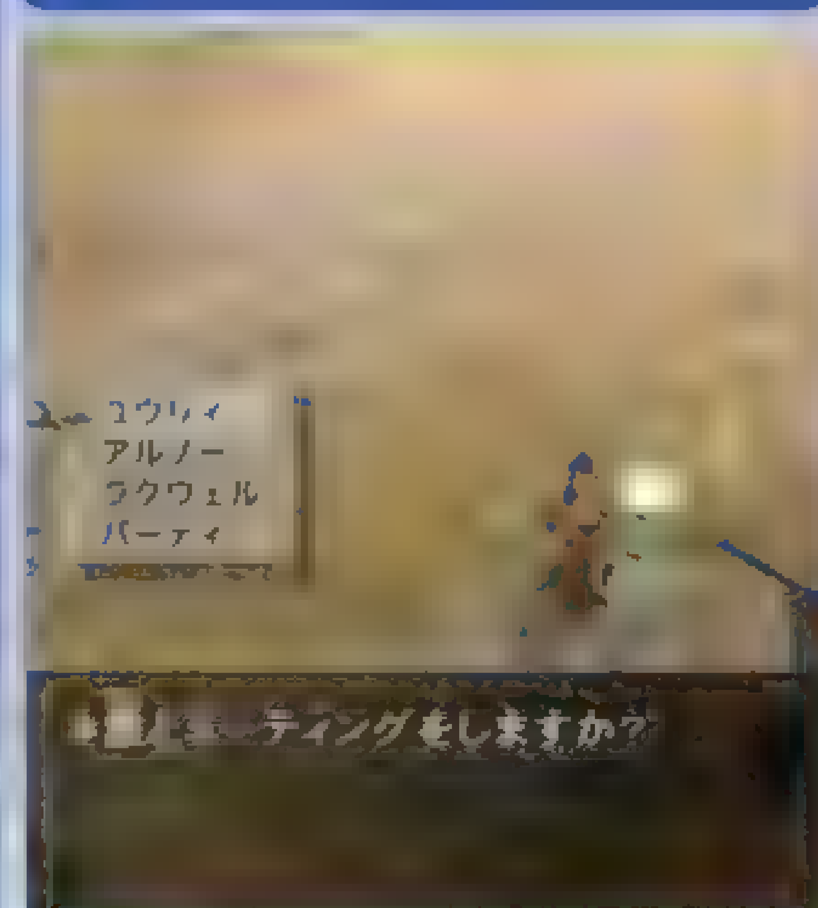
巡礼地基伦

拉克薇尔去巡礼地为的只是看看那里的女神像，但他们看到的不过是一个破损的石像而已，造成这一切的就是10年前发生的那场席卷法尔该亚大陆的战争。不过此时的好心情很快就被追赶来的托尼打破，而组织布琉纳库也开始了搜寻尤莉的工作。 6

CHECK POINT

虽然尤莉受到狙击，但捷多不会轻言放弃自己当时对尤莉许下的保护她的诺言。尤莉的力量是可以制御ARM，在她的帮助下捷多终于可以对自己的ARM进行改造了。 7

CHECK POINT



来到港町ポートロザリア后，在卖アンチドーテ的小孩ブライアン那里买十几个アンチドーテ后他会送你一把拉克薇尔的武器ロンバルディア，其效果是随着战斗次数的提升攻击力上升。

BDM-SMV mbook.cn

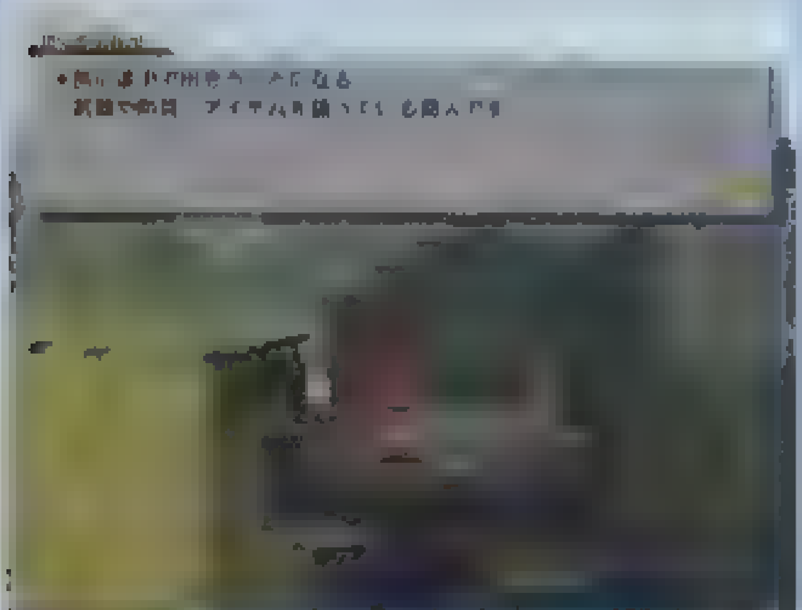
彷徨えるセレスティ

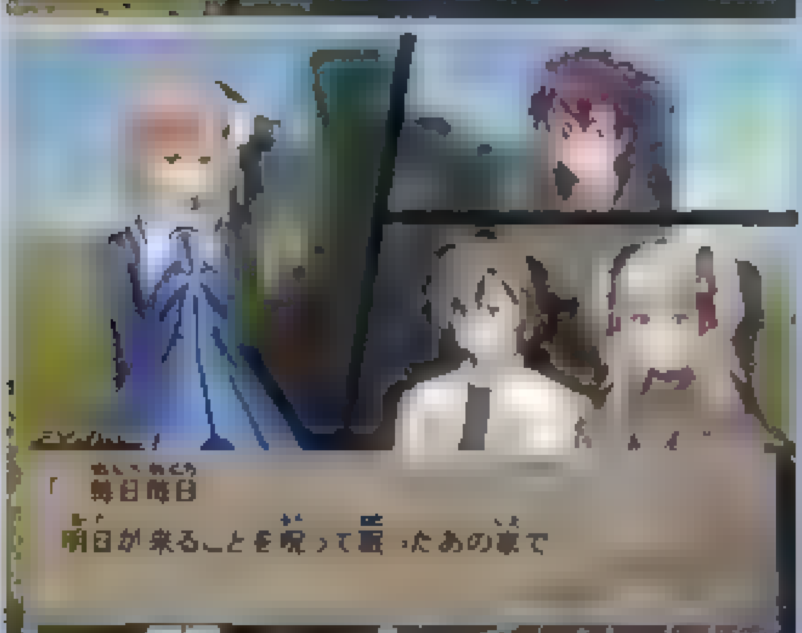
FLOOR2里先用GOODS“炸弹”炸开瓦砾，然后抱一颗炸弹到FLOOR1把门前的瓦砾炸开。FLOOR3用二段跳跳到蓝色宝箱后面的高台出门，然后到FLOOR5，下方被瓦砾盖住的宝箱同样用炸弹炸开，得到10个デュブリケイター。原路返回，这次可以用デュブリケイター打开被魔法封印的宝箱和门了。FLOOR5的BOSS是不死系，所以如果尤莉习得了スティグマ的话，那相对比较容易。另外这个迷宫内很多敌人都是不死系的，所以可以在这里多多培养一下尤莉。FLOOR7用炸弹炸开门前进。FLOOR8在炸开瓦砾后立刻使用ACG跑过去。FLOOR10的宝箱要从FLOOR11抱炸弹过来引爆后才能打开。FLOOR11要将多个炸弹堆在石像前，再引爆后才能炸开石像。FLOOR12的BOSS杰雷米攻击力和反应都很高，还会降我方的反应，因此尤莉用プロテクト加防，阿鲁诺用スロウダウン降杰雷米的反应，然后拉克薇尔用二次行动攻击是比较好的打法。

8

トゥエンタ ス大阶梯

这里的敌人开始变强了，要注意随时回复。在FLOOR2的记录点选择プレイク后可以直接与封印怪兽打，对手是3只クレイバベット，物理攻击力和魔法攻击力都很高，那就用最强的技与之对轰吧。在这里还会遇上行商人（以后的迷宫中也会出现行商人），赶快补充一下道具。





白い孤儿院

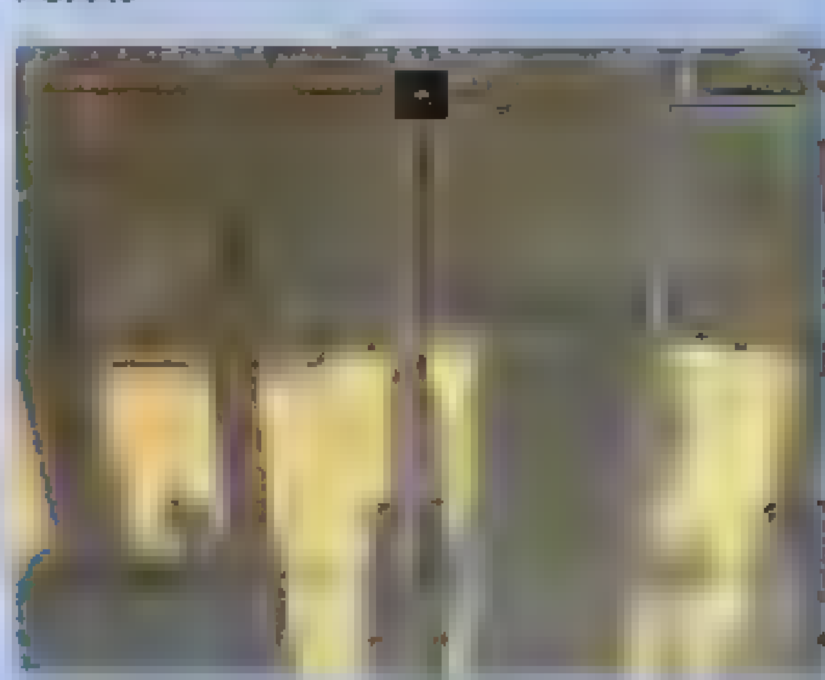
FLOOR4的机关用空中踏踩可以打开。FLOOR5调查仪器发生剧情，然后给一个火台点火，这里的GOODS是杖和剑，先拿杖在火上挥一下，这样杖就带火了，挥舞杖时就会发出火球。用带火杖点燃另外一个火台打开门。FLOOR7继续拿着带火的杖来到FLOOR7，这里需要用ACG来减慢速度，让3个火炉都点燃这样通往下一个区域的门才会打开。FLOOR8用踩踏踩碎箱子从下方走。

FLOOR9从左下方的门前进到FLOOR6遇到BOSS，BOSS的反击概率很高，因此不要四人同时站在一个格子里。FLOOR10从左下方走，门口踩碎箱子可看到3个机关，用踩踏踩下机关。这样该区域的封印被解开，可以调是否遇敌了。FLOOR12进去先用滑铲铲碎箱子，再站在与地面平行的箱子上用空中踩踏。之后BOSS杰雷米再次出现，与第一次一样，用スロウダウン和プロテクト来降他的速加自己的防，拉克薇尔的二次行动还是战斗主力。

10

空中空母エウラリア

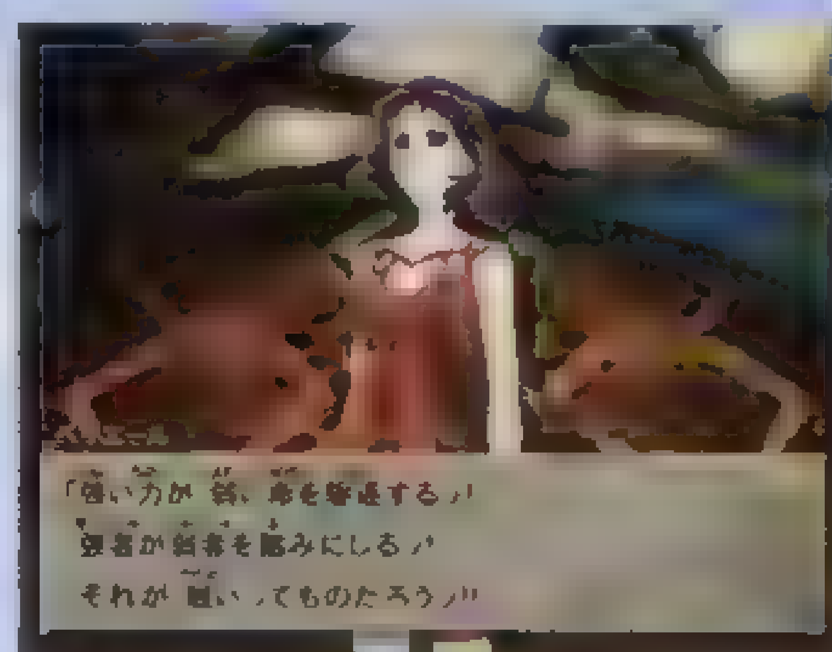
FLOOR3有很多箱子堆在一起，破坏木箱后发现铁块，将铁块移到集装箱处利用二段跳跳上去。FLOOR6踩下机关后利用ACG往高处跳，注意吃沙漏延长ACG的时间。FLOOR9遇到BOSS，要注意当它移动到土属性的格子时ストーンバレット的威力会提升。因此看到它在土属性格子上就要赶紧把它移开，然后阿鲁诺用ジャンプ赶快去把土属性的格子占住。FLOOR10要把铁块推到正中，跳上铁块后再跳到管子上，沿管子爬上去。FLOOR12一进去就与小兵战斗，然后调查正中央的机械，出门后会发现FLOOR11右边的一扇门已经打开了。FLOOR14遇到BOSS塞斯，只有魔法攻击和合体技才有效，物理系攻击全无效。



11

[illegible]

直走就能看到一个水晶状的东西，这就是传送点。另外，迷宫中遇到一种金黄色的怪物时要首先将其干掉，因为它会把你传送到迷宫的初始地点，很麻烦。这个迷宫比较简单，路线也很单一，要注意的是有些地方需要踩机关才能打开。FLOOR7遇到BOSS，她会召唤球来抵挡攻击，打破球后让拉克薇尔不停用两次行动配合彗星即可轻松打败她。要注意的是她会用魔法随机让一名同伴去异空间。击败她后利用传送点离开，注意有火焰来的时候用ACG躲过，最后还要与魔女打一次，不过实力并没有增强，用相同的战术即可。



12

13

无间树海

并没有什么难点，直接通过即可。

不夜城キャラボベーロ

在FLOOR3找到诊所，然后去酒吧与加文（ガウン）对话，之后众人前往カリュシオン岬。

15

カリュシオン岬

没什么特别注意的，直接通过。

プラタパナ回廊

FLOOR1一进去就遇到BOSS，注意它会命中率下降的魔法，而且在地属性的格子上，将其移开比较好。

该迷宫中有的地方会冒火出来，虽然没伤害，但会让ACG槽变为零。另外，将罐子推到喷火的地方还会将罐子点燃，这是解谜的关键。

一进去就能看见熟悉的蓝水晶，看来又要用东西来敲它了。从左边的门进去可以看到GOODS“木剑”，先用罐子砸蓝水晶，火墙消失，走到最顶上拿到GOODS“木剑”，从高台跳下返回FLOOR2，用木剑敲蓝水晶。从右边的门进FLOOR4，踩下机关。返回FLOOR2前进，从前方右边的门进FLOOR5。继续前进到FLOOR6，用GOODS“木剑”击打蓝水晶，火墙消失。从下方左边的门进FLOOR4，抱着罐子过浮游石板，到FLOOR7砸蓝水晶，火墙消失，然后踩机关；左边的门进去后那个宝箱是宝箱怪。乘浮游石版从管子爬上去，前进回到FLOOR6。从刚才消失的火墙后的门进入FLOOR8可拿道具。回FLOOR6，拿着GOODS“木剑”从左上方的门原路返回FLOOR2，用木剑敲蓝水晶让火墙消失，然后进门来到FLOOR8，接着来到FLOOR9，碰到尤莉的哥哥。

这次的BOSS是尤莉的哥哥库尔斯尼克，将他的HP打到一定程度发生情节。继续前进到FLOOR10，从右边进去踩机关让浮游台移动，然后从左上一直前进到FLOOR15。从FLOOR15抱罐子，在喷火的地方放下来让它带火，然后回到FLOOR13将其扔在那个没有点燃的石像上让火墙消失，这时士兵赶到，打败他们后继续前进。



▲将带火的罐子扔到最左边那个没有喷火的石像上，这样就能让火墙消失了。

16

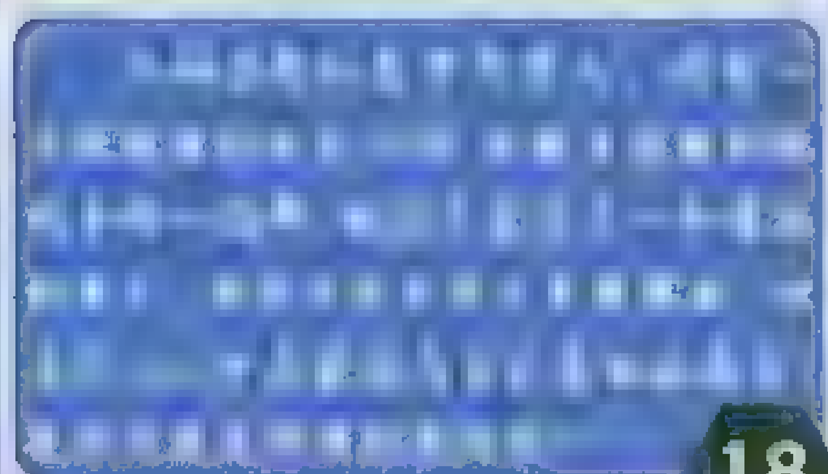
在游戏中会遇到拿着各种各样武器的哥布林系敌人，他们的级别和韦多是一样的，也就是说如果捷多达到100级满级的话……

www.plumbook.cn

直接通过。17

彼方へと通ずる水路

FLOOR3遇到猥琐大叔加文，此时BOSS出现，该BOSS实力并不强，降其速度后更好打。击败BOSS后抱着罐子在火台上点火，然后扔到没点燃的火台上，注意不要被水把火浇灭了。FLOOR7踩下机关后与加文一起解谜，注意后面要用到ACC，然后与他同时踩下机关。这样的谜题在FLOOR8、FLOOR10也会碰到。FLOOR12先转转盘把水关上，然后抱罐子点火解开封印。进门坐电梯，中途电梯会停下来，然后跳到大叔身上让他把捷多顶上去，注意空中要调整方向。FLOOR16会发生BOSS战，攻击他的时候他会瞬移，所以让3人把他逼在角落后用拉克薇尔的二动狠打。



18

引き潮の水路

没什么难度直接过。



19

大地

这里出现了系列经典的爬铁网谜题，记住在铁网边缘按×键可以翻到铁网上面去。FLOOR7要注意有些石台会掉下去。FLOOR8中BOSS战，之后四人分开打怪物。到尤莉时先让尤莉防御，等同伴到齐了后再开打。之后发生剧情，两个萝莉人偶阿西娅和菲奥蕾出现。FLOOR13从记录点往南边跳就能找到解除记录点封印的机关。FLOOR15再次碰到两个萝莉BOSS，注意有人在正中心的格子时两个萝莉会放威力很大的合体技，所以要先集中火力搞定一个。另外，她们的魔法ハイ・ブラスト也比较狠，要注意。20

荒れ野を走る鉄道

直接通过，这里有个黑宝箱，它能告诉你打开宝箱的数量。21

鈍色の駅

在FLOOR2与铁道员エメット对话，然后从小镇左边的出口出去，前往遥かに掲げし決意の塔。

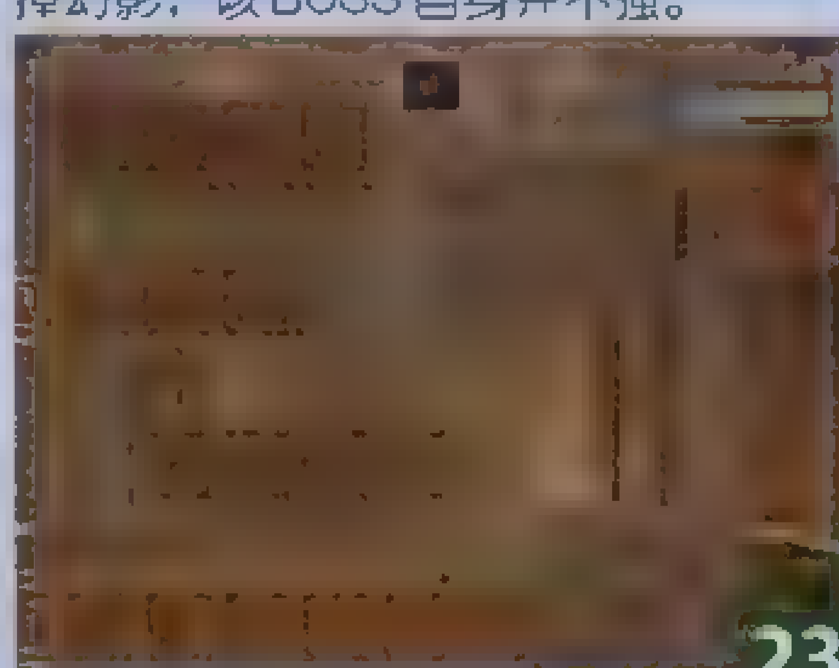


22

遥かに掲げし決意の塔

FLOOR2（左边的道路）推铁块到最左边的机关上，然后跳上楼。FLOOR4通过踩机关来调配红色和蓝色方块的位置搭起通往上方的路，注意红蓝方块出现只有很短的时间，用ACC来延长时间。FLOOR5用滑铲踢碎木箱以及拉铁块搭跳台。FLOOR8推箱子搭起跳台（如图）。FLOOR10将铁块推到除左下角以外的其他3个机关上。之后回到FLOOR2中央，遇到BOSS，善加利用スロウダウン、イリュージョン、プロテクション等辅助魔法就能轻松击败它。

FLOOR2（右边的道路）把炸弹推到蓝水晶处然后一起引爆，然后用ACC减速跳到上面。FLOOR12利用蹦床往上蹦，用十字键调整方向比较好。FLOOR13踩下机关后从彩色方块跳上去，注意用ACC来增加方块显示的时间。FLOOR10点燃炸弹炸蓝水晶，谜题全部解开，记录点的封印也解除了，楼梯出现。进门遇到BOSS，该BOSS会制造幻影，自己打除自己之外的幻影其伤害会加害到同伴身上，但自己打自己的幻影则不会受伤，利用此方法解决掉幻影，该BOSS自身并不强。



23

鈍色の駅

回到鈍色の駅バックライ，去车站发生剧情。倒计时时用ACC，然后去骑自行车。24

特别军用列车

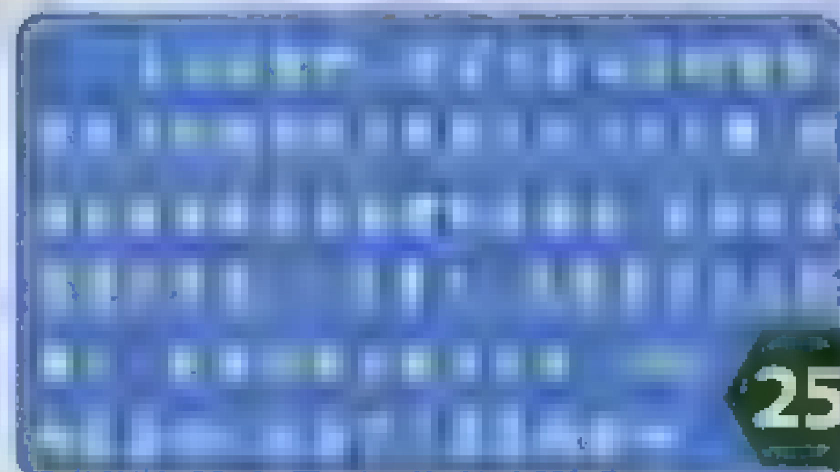
追上火车后前进，这里的战斗如果敌人是上兵的话是不能逃跑的。FLOOR12的BOSS攻击力很高，不要站在一个HEX里，注意回复，然后以拉克薇尔的两次行动为主要进攻手段展开进攻。FLOOR15先用ACC在限定时间内跳火车，然后遇到BOSS巴尔盖因，攻击力超高，其招式性能如下：

蓄力LV1→周围HEX即死攻击，站在下方的3个格子上就安全了。

蓄力LV2→直线上即死攻击，所以要分散开来。

蓄力MAX→几乎全屏的即死攻击。

因此对付他的方法是先移动到安全地带，然后蓄ORCE槽，用拉克薇尔的两次行动打倒他。另外，如果尤莉习得了クイック的话，相对比较容易一点。



25

埋葬都市

FLOOR4把火药箱扔到石头上将石头炸开，然后拿GOODS“杖”去碰光点，让其变成光之杖，挥舞光之杖，让光球打中对面的光球，这样就可以交换位置了（玩过前作的玩家一定很熟悉吧^^）。FLOOR5转左边的轮盘让墙上的轮盘转2次，转右边的轮盘让墙上的轮盘转1次，然后跳上去。FLOOR6开始还是扔火药箱炸开石头，然后拿上GOODS“盾”挡住喷火走过该区域。FLOOR9同样是炸石头、光之杖交换位置的谜题。之后不要丢光之杖，在FLOOR10一样有用。FLOOR11先用火药箱炸石头，然后把铁块推到火焰喷射口处挡住火，然后跳进去拿GOODS“盾”。FLOOR14转轮盘，让墙上两边的轮盘各转1次。FLOOR15发动ACC让风扇的转速变慢，然后用滑铲看准时机从风扇的空隙处滑过 26

27 静止之村谢尔

与所有村民对话，然后回入口处，发现红发男人。情节后尤莉暂时离队。

鈍色の駅

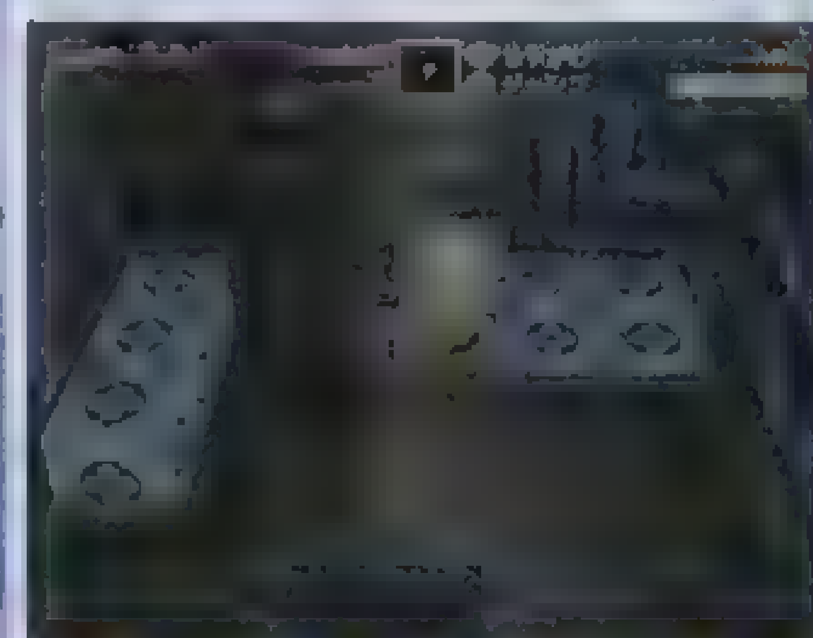
回到鈍色の駅バックライ，去车站与エメット对话，然后与村民对话打听砂食みに沈む集落的消息，然后出村前往砂食みに沈む集落。28

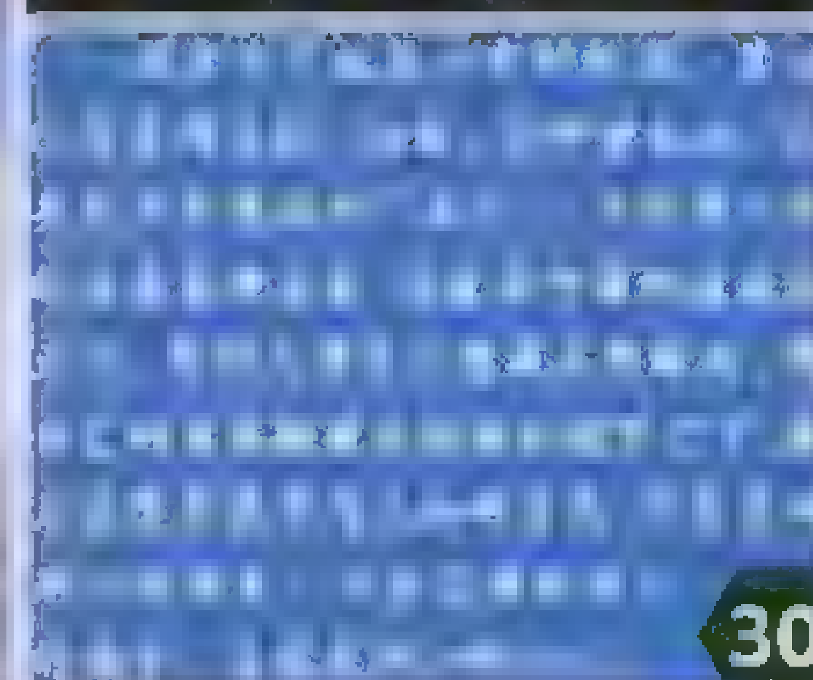
砂食みに沈む集落

直接路过，注意收集宝箱。29

砂上战舰

FLOOR2躲激光时用ACC减速比较方便。FLOOR3把蹦床推到如图的位置。FLOOR1把蹦床推到楼下，然后下去把它推到左边，跳上平台。千万不要直接就冲下去了，那样还得再走一遍，再解一遍谜题，笔者就是……(T_T)FLOOR6库尔斯尼克暂时加入。FLOOR8BOSS托尼出现，善加利用尤莉哥哥的マイトボディ会轻松很多。FLOOR9～12用GOODS“剑”敲击蓝水晶打开门，找到尤莉后从右边门出去到FLOOR10。FLOOR15把蹦床推到如图的位置。进门发生情节，然后切换到捷多时发生战斗，注意ブラスティッドマン是不吃物理攻击的。





30

砂上战舰

FLOOR4踩机关让升降梯上升，然后跳上去，接着从左边门进FLOOR6，跳上螺旋桨。FLOOR7踩机关，让升降梯升到能跳的高度。FLOOR8遇到BOSS，该BOSS的反应很高，因此首先要降它的速。另外由于它防御也很高，所以要用拉克薇尔为主要攻击手段。FLOOR11先把GOODS“剑”放在升降梯上，再将另一边升降梯降下来，跳上去拿着剑到FLOOR12。FLOOR12发生BOSS战，但该BOSS不会做什么，直接攻击即可。FLOOR14再次遇到FLOOR12的BOSS，这次攻击它时就会反击了，不过该BOSS并不是太狠。31

采掘场

直接通过，注意回收宝箱。32

从村子右边的路去FLOOR找师父，然后与FLOOR2的アーチボ对话。33

找一个比较弱的敌人，战斗时四人都站在一个格子里，然后狂按防御，这样习得合体技就比较容易了。

死眠へと诱う溪谷

FLOOR2将GOODS“水晶”扔到火上让其变成炎之水晶，然后使用继续前进。路上有分支的地方左边前往FLOOR8，右边前往FLOOR5。FLOOR5将右上方的水晶变为炎之水晶，抱着它去FLOOR6。FLOOR6使用炎之水晶点燃火台，然后用左边的水晶从左侧开始将其扔到紫色火台上将火灭掉。去FLOOR7转转盘开动机关。FLOOR8站在升降台上使用炎之水晶，然后将变回原样的水晶再变成炎之水晶。FLOOR9使用从FLOOR8抱来的炎之水晶，然后将水晶扔进水里让其变为冰之水晶对着下面的台使用，然后再将还原的水晶变为冰之水晶搬上楼。再搬一颗水晶到上方，把它变为炎之水晶。按照冰之水晶·炎之水晶的顺序使用前进。来到FLOOR7转动转盘开机关，然后就是可以打开中央那扇大门了，进去就是BOSS战。该BOSS会分身，打分身的话分身就会爆炸，所以还是集中全力打本体吧。

FLOOR10过桥时桥塌方，从右边进屋。先去FLOOR13，会遇上BOSS，它的反应很快，降它的速、加自己的速是基本战法。战胜BOSS后拿上GOODS“不可思议的杖”回FLOOR12，到火台处点燃后将下方白色的火台全部点燃就可以解开记录点的封印了。从FLOOR14左上方的路继续前进就能找到仙草。

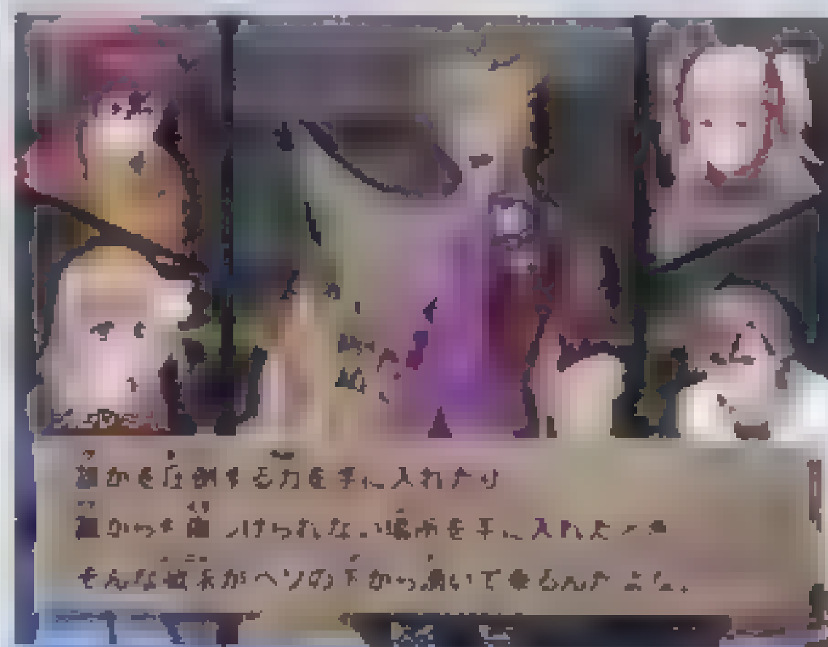


……

回到フロンティアハリム用仙草净化了水源，村庄重新复苏，这时可以在工房进行道具合成了。为了去监狱岛就要从ブル アミティビ－チ回港町罗扎利亚。

ポートロザリア

前往港町罗扎利亚，先去FLOOR3的港口与ピュ对话，然后去FLOOR2北边的诊所与库尔斯尼克对话，之后再去FLOOR1的南の潮风亭，发生剧情与暴走的杰雷米战斗。杰雷米会多次行动，但攻击力一般，第二次变身后发动特技时行动次数增加，要小心其连续攻击，降他的速度加自己的防御是最好的方法。

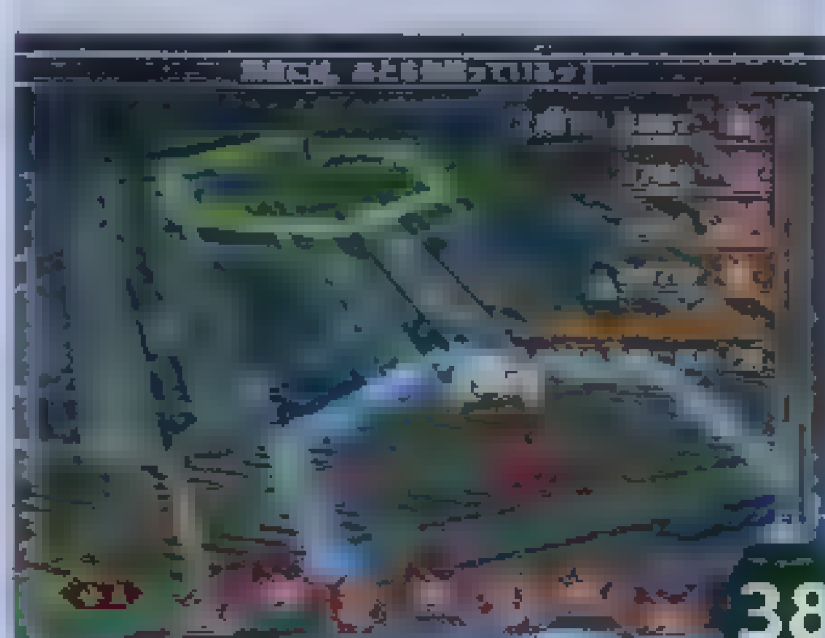


废弃……XdXS

直接路过，注意宝箱的回收。

闭锁空港……

FLOOR1没走多久就会遇到3个BOSS，由于他们是不死系，所以尤莉的魔法对他们有特效。另外要注意的是当三人集中在一起时会放合体技。要注意。FLOOR4用炸弹炸开箱子得到ID卡。FLOOR6用炸弹炸亮水晶。FLOOR3用ID卡打开门，拿着GOODS“不可思议的杖”进去。FLOOR8先调查装置插入ID卡，这样就可以利用光点进行转移了。从下侧的光点开始转移。FLOOR10与BOSS加文战斗，他会即死攻击而且也会防御我方的攻击，当他的12发弹药打完时战斗结束，所以尽量主动进攻消耗他的弹药，坚持就是胜利！FLOOR12在FLOOR11拿GOODS“不可思议之杖”，然后在FLOOR12将之变为光之杖后用转移开动机关。之后一直前进来到飞机仓库。



……监狱岛1

FLOOR2拿上GOODS“剑”。FLOOR4调查门口的制御装置遇到BOSS法尔梅尔，她的攻击方式如下：

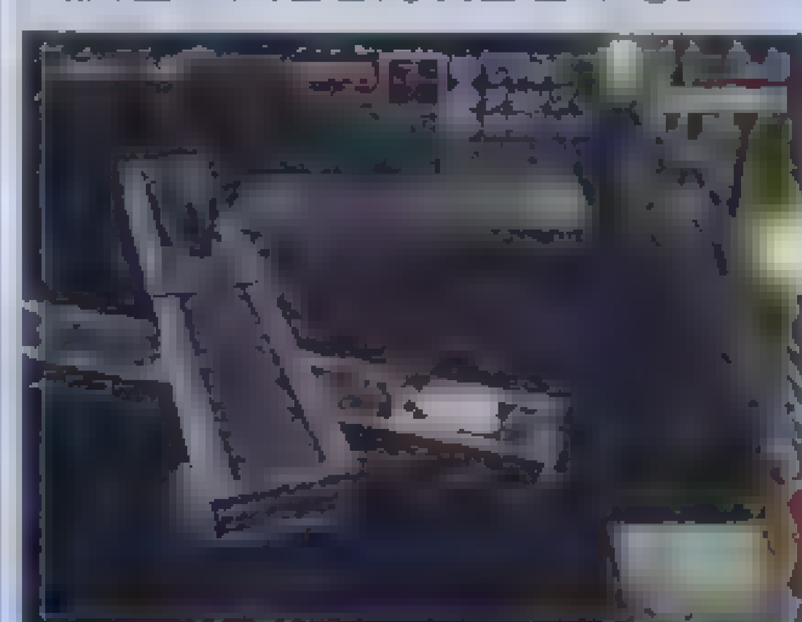
无明の构え：攻击完全无效化·邻接HEX9999伤害

铁壁の构え：物理攻击无效化·魔法攻击有效

障壁の构え：魔法攻击无效化·物理攻击有效

当法尔梅尔处于中间的格子时她一直都会处于无明の构え，因此要用阿鲁诺的アイソレイト将其移到其他格子上去，这样一来当她变为其他架构时，就可以用相应的方法将其击倒了。

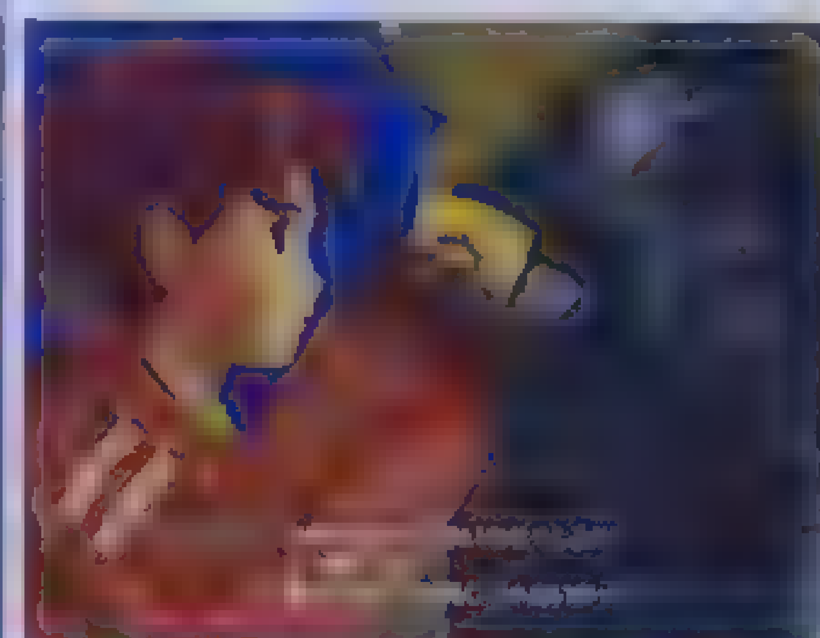
拿GOODS“剑”连续挥剑打墙壁3次让剑碎掉，然后用碎剑投向蓝水晶机关打开铁栅栏，进去拿GOODS“神秘羽织”，其效果是使用后人物变成雾，能穿过铁栅栏等障碍。（《恶魔城》？）拿起羽织使用穿过旁边的铁栅栏进门。FLOOR5滑铲后立刻用二段跳跳到铁杆上。FLOOR7先拿GOODS“盾”躲过激光，踩下机关让激光消失。然后拿上GOODS“剑”配合ACG躲过旋转的激光，用剑打击蓝水晶会出现道路连接到宝箱那里，然后拿着剑继续前进。FLOOR10遇到BOSS，没什么特点，注意其异常状态攻击，配合辅助魔法即可击败它。击败BOSS后把剑弄碎，然后扔到水晶机关上打开栅栏开宝箱。然后拿着羽织前进。FLOOR11得到重要道具ディテクター，以后可以按L2来搜索未开启的宝箱以及找到隐藏的道路。最后的旋转平台需要将羽织放在平台上（如图），然后利用平台转动到交接的时候拿着羽织走过去。FLOOR6拿着羽织从岔路去FLOOR13，这样才能拿到奖励宝箱。FLOOR14遇到BOSSリーゼンゲ，最开始它会用ハイパー提升攻击力，这时让尤莉用リプレイス与它交换位置，之后再攻击它即可。



……监狱岛2

一开始只有捷多和库尔斯尼克两个人行动，不过两人的实力应该很强，并没什么危险。FLOOR3因为谜之球的原因不能用ACG，不过跳箱子的谜题并不难。FLOOR5拿着羽织从带网的地板往下漏，注意不要一漏到底了。（^^）FLOOR6发生BOSS战，让库尔斯尼克用マイトボディ加快我方的行动速度比较有效。FLOOR7跳蹦床。FLOOR9这里要多利用滑铲后的二段跳。之后切换到尤莉、阿鲁诺和拉克薇尔一边，一出来就是BOSS战。让尤莉用ギャザ 将众人集中在水的格子上，然后集中攻击。在FLOOR11向东南方向走就能到达FLOOR12，这里要利用羽织变雾拿宝箱；向西南走到FLOOR13～15，可以拿到从迷宫中脱出的道具；向西北走到FLOOR16，这是前进的方向。FLOOR17用ACG过闪光的地板。FLOOR18先与拉姆达战斗，不过他并不是很强；之后进门展开最终决战，最终BOSS的第一、二形态都好打，最后一个形态最后一击一定要用四人的合体技ア クインパルス。

之后回到フロンティアハリム，去工房，然后就是ENDING。





如果FP槽处于100%状态，然后让拉克薇尔用二次行动的イントルード，再配合バッジ的效果，那么就会形成很强的连续攻击了，不过拉克薇尔的MP比较低，要注意一下。

3DM-SMV
www.plumbook.cn

一个熟悉的世界，一个崭新的冒险！



被无数人戏称为“TV版大菠萝”（《暗黑破坏神》）的《光明力量NEO》终于来了！尽管她不再是我们当年所熟悉的战棋游戏，但她的世界观与前作相比没有丝毫改变。在此沙罗只想说一句：希望喜欢“《光明力量》系列”和“大菠萝”的玩家也能够喜欢本作！

光明力量 NEO　SEGA　A・RPG
PS2　シャイニング・フォース ネオ　2005年3月24日

基本操作

L1	雷达	×	调查／动作／取消
L2	地图	上下	魔法选择
R1	固定方向	左右	道具选择
R2	待机指示	左摇杆	移动
△	魔法、特技	右摇杆	同十字键
□	道具使用	SELECT	敌人情报
○	攻击／决定	START	菜单显示／跳过对话

注　玩惯了通常RPG游戏和《真・三国无双》的玩家，建议将按键设置改成“TYPE2”。

画面解说



1-经验值
当前角色的经验值显示。当米黄色部分加满该槽时，角色便会升级。最大等级为200级。

2-HP/MP
角色当前的HP、MP值显示。当HP不足时游戏画面会变红，同时出现“danger”字样警告玩家。此外，这两项数值都会自动回复。

3-参战角色/HP
显示当前参加了战斗的角色头像以及他们的HP。

4-地图
可以显示主人公当前的所处位置。画面中红色箭头代表主人公自己，黄色箭头代表两名同伴。绿色小点表示从宝箱或怪物身上掉落的资金、物品等。此外，按下L1键不放还可以将地图放大。

5-魔法／技能
利用右摇杆或十字键的上下可以切换当前所使用的魔法/技能。按下△键便能够直接发动当前所选择的魔法／技能。

6-怪物之门
在本作中，所有的怪物基本上均来自于一种被称为“怪物之门”的物体。该物体好比会思考的时空门，能够无限制地将怪物们从另一个世界中召唤出来。不将这些门消灭的话，迷宫中的怪物就会源源不断地涌现！

平时怪物之门都被一种特殊的防护罩所保护，即便给予其伤害，HP也能够立刻恢复。要消灭它有两种办法：一是给予超过其HP上限的攻击，令它在无法恢复HP的情况被一击必杀；二是将其周围的怪物们全部击败，那么保护在其周围的防护罩就会消失，如此一来就可以任由我们宰割了！

7-物品
利用右摇杆或十字键的左右可以切换当前所使用的物品。可在战斗中直接使用的物品主要有治愈水、妖精之粉、女神之泪等等。

8-伤害值
给予敌我双方的伤害值。其中，红色字样是给予敌人普通攻击的伤害；黄色是给予敌人会心一击的伤害；白色是敌人给予我方的伤害。

角色能力参数



本作的角色数据可谓“丰富多彩”，“包罗万象”。为了能够令大家更容易理解角色参数都有些什么含义，我们特别对那些其他游戏中不太常见的参数进行了介绍，以供各位参考：

移动	移动速度，最高为S	气绝攻击	等级越高越容易令敌人昏迷
足音	脚步声，数值越大越易被敌人发现	急所攻击	即要害攻击，等级越高越容易打出会心一击
攻击音	攻击时发出的声音，同样数值越大越易被发现	吹き飞ばし	越高越容易将敌人打飞
HP回复量	每秒HP自动回复的程度	防御力	物理防御力
MPチャージ量	每秒MP自动回复的程度	气绝耐性　回复	越高越不容易被打昏迷，解除昏迷状态的速度
绝对防御力	能够完全防御敌人各种攻击的表示	吹き飞ばし耐性	越高越不容易被打飞
攻击力	武器的物理攻击力	转倒耐性	越高越不容易被打倒在地
连续攻击	武器的连击数	急所耐性	越高越不容易被会心一击
攻击速度	挥动武器的速度，最高为S	石化回复	中了石化以后的解除所需时间

特别能力

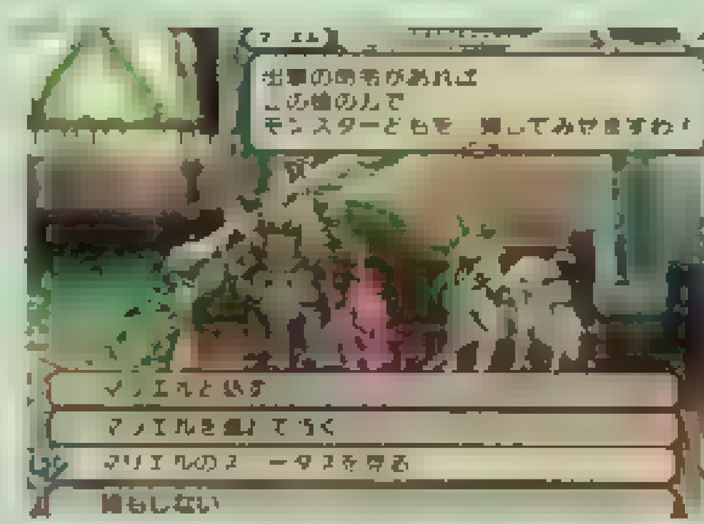
武器的特殊能力是在武器上天生附带的，不能通过锻造等手段附加的。本作共有200多种特殊力量，而每件武器最多只能附加两种特殊能力（武器名后面用紫色小圆点表示）。至于同样的武器上会附加什么样的能力，这些都是在取得时随机决定的。根据特殊力量的不同，武器的强大程度也会不同。



3DM-SM
©SEGA CORPORATION 2005

本阵

“《光明力量》系列”中必不可少的，便是“本阵”的设定了。在战斗中，我方最多一次只能有两名同伴参战，而到了游戏中期，同伴的数量也会大幅度增加。因此没有参战的同伴就会在本阵中待机。想要切换参战的同伴时，只需前往本阵与他们对话即可。



▲除了与同伴对话、交换参战同伴外，还可以在本阵中观察到各个同伴的能力。



▲图中的小球便是之前所提到的传送门了。在本阵中，可以自由前往任何已经启动了传送门的地区。

Force Art 屋

溶　解

可以将主人公当前所持有的武器中拥有特殊能力的武器进行溶解，从而获得大量FORCE能量。当玩家们的FORCE能量不足时，就可以采用这个方法获得。



强　化

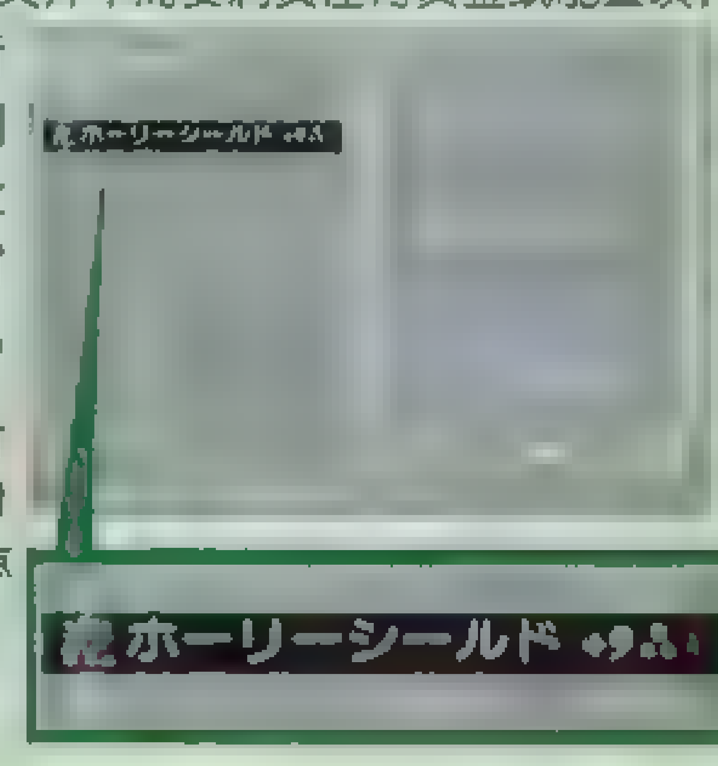
虽然本作也有经验值、等级的设定，但真正能够在战斗中起到决定作用的，是主人公的FORCE能力。因此将这部分内容称之为本游戏最重要的系统也毫不为过。玩家们在宝箱或破坏怪物之门时能够获得名叫“Force Art”的物品。持有这些物品以后就能够通过“强化”选项来进行FORCE能力的强化。FORCE的能力多种多样，攻防、魔法、HP、MP等提升基本能力的要素都包含其中，并且Force Art只要进行强化就会立刻生效。





奥　义

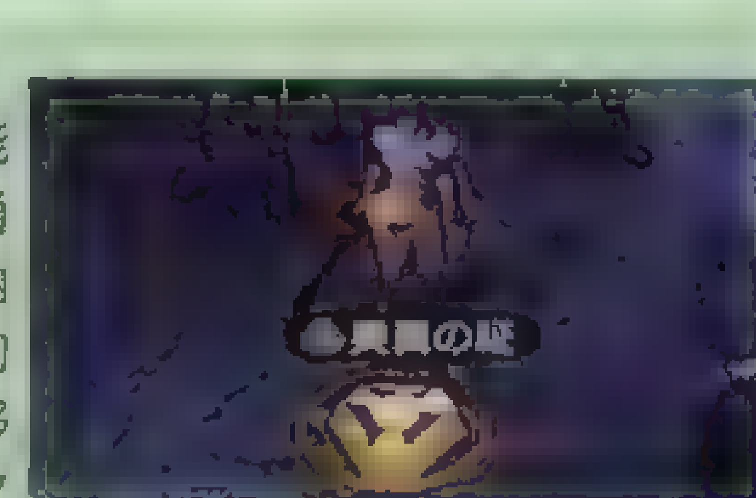
奥义与之前所提到的特殊能力不同，它只能在Force Art屋中获得，无法通过打败敌人或宝箱获得。而它和特殊能力最大的不同点主要有二：功能以及可变性。在获得了“奥义之证”以后，玩家可以通过“奥义”的选项将各种类型的奥义，如“对XX系敌人一击必杀”这样的奥义附加至持有的武器上。附加这些奥义并不需要消费任何资金或能量块，甚至还能够任意地进行更换！这样一来，我们也可以在同一件武器上更换不同的奥义来对付各种属性种族的敌人了。



▶画面中的该武器右侧共有3个圆点，紫色点代表武器附加了两个特殊能力，而绿点则代表武器附加了奥义。

奥义之证

奥义之证只能在游戏的后期，通过打败封印门内（包含试练洞窟）的敌人或宝箱才能够获得。每件奥义之证便代表着一种奥义，带着它们前往Force Art屋即可附加。



商店

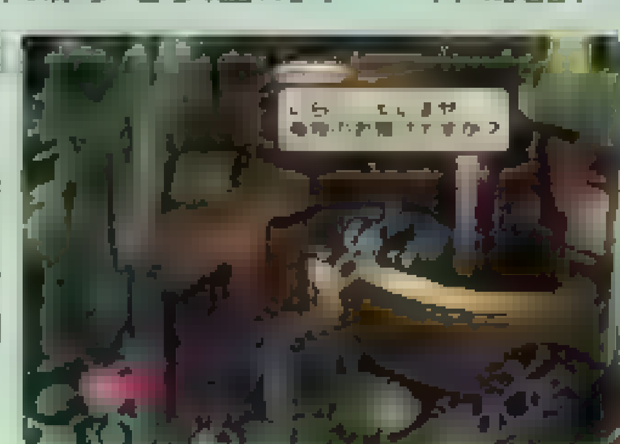
武器强化

在锻冶屋中，玩家们可以将主人公目前所持有的武器进行强化锻造。强化共分为9个阶段，每强化一次武器就提升一个阶段，同时在武器名的后面会增加一个“+?”的显示，用来表示该武器目前的强化阶段。所有武器最高都能够强化到“+9”的阶段，同时攻击力防御力等性能都会得到加强。强化武器会消费玩家大量的资金，（不过赚钱也很容易）到了游戏后期，9百多万的资金可能连一件高级武器都不能全部强化完……



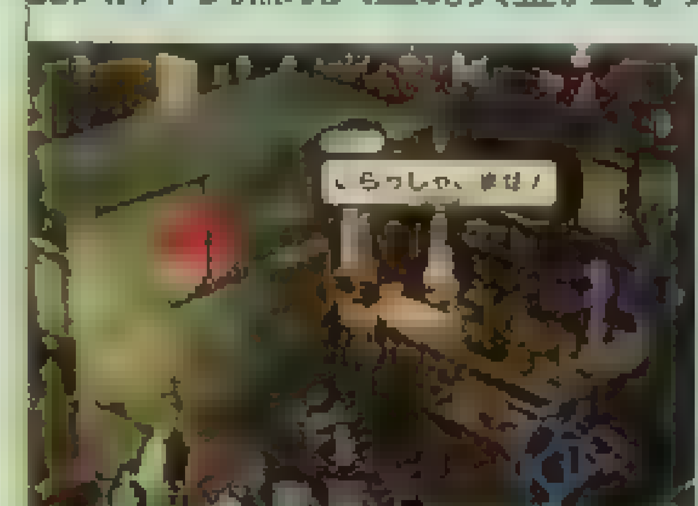
仓　库

由于主人公能够随身携带的物品数量最大只有50件（一栏占一件），因此多余但又不想卖掉的物品，就可以在仓库进行存放了。仓库最多可以容纳下200件物品，因此即使在游戏通关，一般也不会再出现物品无处放置的现象了。



武器＆道具屋

可以购买武器和开门、开宝箱用的钥匙。但令人遗憾的是，玩家在本作中的武器店里基本上买不到任何强力的武器，所有高级货都要在迷宫中获得。此外，玩家还可以在这里将不需要的物品卖掉，以赚取大量的资金。至于卖掉的物品，都可以立刻在“掘り出し”的选项中重新购买回来。（但进入迷宫再回来的话就买不回来了）



武器鉴定

在战斗中通过打败各种怪物或从宝箱中获得的武器，通常有大半部分都是只知武器名字和种类，不知道武器性能的“未鉴定品”。（武器名前会用“?”来表示，并且全部都不能进行装备）在这种情况下，就需要前往鉴定屋进行武器的鉴定了。只要花费少量的资金，就能够将武器的能力一一了解，十分方便。但要注意的是，鉴定的价格会根据武器的能量强弱而有所浮动，一般来说，能力越高的武器，其鉴定价格也就越昂贵。



回归魔法

完成游戏初期部分后，主人公便会得到回归魔石。有了它便能够任意返回本阵。在玩家陷入了危机时，回归魔法是最佳的逃生手段（可以回本阵恢复HP、MP）。并且在返回本阵以后，玩家们还能够通过本阵内的传送点返回当初使用了回归魔法的地方！



▲有了回归魔法以后，玩家可以随时随地（BOSS战等特殊地方例外）返回本阵采购、强化、休息、存档。实在方便之至！

本作中的武器种类极为丰富。其中有许多武器虽然没有附加特殊能力，但本身就会对某些敌人产生特效。比如女武神可尔基里之弓，能够给予恶魔系敌人强大的伤害。依靠武器的属性并且随时更换装备，可以更加轻松地制霸各个迷宫！

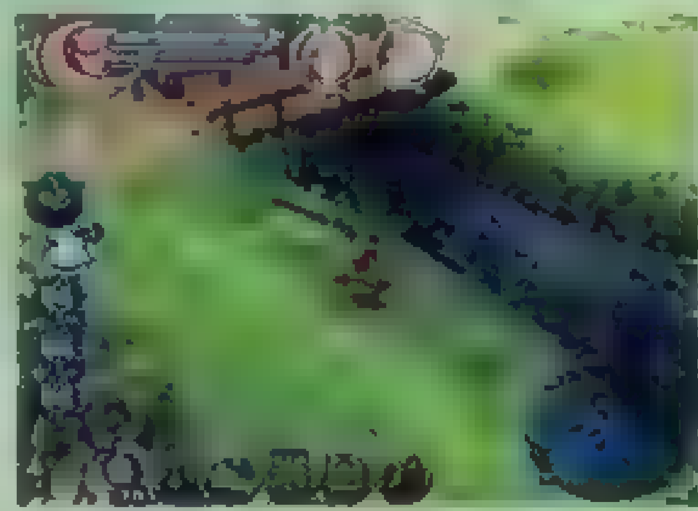
武器类型

在本作中，主人公马克斯能够自由地装备各种武器，并且职业也会因当前所装备的武器而发生改变。

单手武器（剑士）

威力虽然比双手武器差了不少，但可以同时装备盾牌以取得攻防的平衡。武器攻击速度一般，但这类武器往往附带有魔法。





双手武器（战士）

所有武器中，双手武器的攻击力是最大的。不过攻击力最大的代价，就是不能装备盾牌，防御力方面会相对较低。攻击速度是所有武器中最慢的，比较适合喜欢打近身战的玩家使用。

弓（弓箭手）

能够从远距离攻击敌人，弓箭数没有限制。虽然攻击速度是全武器中最快的，但武器攻击力较低，如果不配合武器附带的特殊能力的话，是很难在混战中生存下来的。





杖（魔法使）

想要使用高级的属性魔法，就一定要装备魔杖。杖的攻击力、连击数均是最低，但装备后魔法力能够得到大幅强化。大部分的属性魔法（尤其是冰属性）能够进行超大范围的攻击，因此实用价值极高。

武器技能&效果

在本作中，主角马克斯可在战斗中使用的武器共有4大类型：单手剑、双手剑、弓箭和魔杖。玩家除了可以使用这4种武器进行直接攻击外，还可以利用附加在武器上的特殊技能和魔法来攻击敌人。其中，武器技能共有7个，通常每件武器上只附有一种技能。每发动一次技能后，短时间内便无法再度使用。只有当画面左下角的技能槽恢复满后，才能够再度发动。

挑衅（タウント） 单手剑



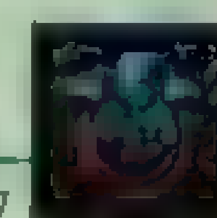
向一定范围内的敌人发动挑衅，将他们的攻击对象全部转移到自己身上。当同伴受到危险时就可以使用该技能。但要注意主人公一旦遭到敌人围攻，HP损害会大大增加。

加速（ヘイスト） 双手剑



加快自己的攻击速度。一旦装备上双手剑这样的重型武器时，马上就能感觉到挥剑速度大大加快。在装备了攻击速度慢的武器、但又希望从敌人围攻中突围时尤其适合使用。

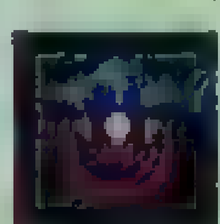
牺牲（サクリファイス） 单手剑



代替同伴承受他（她）所遭到的一切攻击。相对的，被保护的同伴即使受到攻击也不会受伤。注意在发动该技能后主人公依然可以自由行动，所以使用后应尽快灭敌。

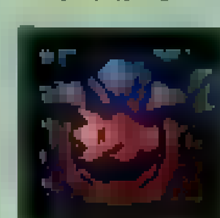
冥想（メディテーション） 杖

使用后MP可以快速回复至全满。注意在冥想中主人公不能自由行动。此外，一旦主人公在冥想中遭到了敌人的攻击，那么冥想就会立刻中断，MP恢复也会自动停止。



击倒（ノックダウン） 双手剑

发动后能够在瞬间将周围范围内的敌人全部击倒在地，用来突围再合适不过。但“击倒”几乎没有任何攻击力，并且对少部分敌人无法起到作用。



减速（スロウ） 弓

一定时间内令敌人的移动速度变慢。即使切换地图效果依然能够保持。但要注意“减速”并不能将敌人的攻击速度和频率一并降低。



隐形射击（スニークショット） 弓

能在一定时间内消除自己的身影，不会被敌人发现，并且处于隐形状态时，发动的任何攻击都会成为会心一击，命中敌人时会造成2倍的伤害。



物　品



本作中能够在战斗中使用的物品数量并不多，但大都比较实用。在这些物品中，女神之泪、治愈之水在使用之后是能够通过女神之泉进行补充的。因此可以利用回归魔法反复使用、补充。

	治愈之水	回复队伍全员的HP
	女神之泪	回复队伍全员的MP
	妖精之粉	一定时间内打飞、气绝、浮空、打倒等攻击无效
	守护护符	回复石化状态同时一定时间内令石化攻击无效
	光之护符	一定时间内队伍全员无敌
	钥匙	打开门或宝箱的锁
	漆黑之印	解除特殊大门的封印



传 送 门



在游戏中期，我方可以通过传送门任意前往大陆的其他地区。这种装置在其他许多游戏中也能够遇过要注意的是，传送门的运转是以FORCE能力作动力的，因此在地图上看到这些传送门后，需要玩家上前调查一次后才会发生作用。而游戏前期中的一些传送门在调查后虽然不能马上启动，但只要进行了调查，那么中期以后就会自动启动。

魔　法

大部分的魔法只能依靠装备魔杖来发动。发动魔法时会消耗一定程度的MP，不同等级的魔法所消费的MP和威力也大不相同。一般情况下，最高级的LV3魔法在使用数次后MP就会用光，不过在本作中，主人公的HP和MP都能够自动回复，因此尽量将主人公的等级、MP最大值、MP消耗量、MP恢复速度等几个数量参数提高的话，就可以将魔法“无限”使用了。



虽然本作中的等级最高为200级，但敌人的等级也会随着主人公等级的提升而提升。此外，在完成了[illegible]事件后，回到沙漠之村找之前的女性对话，可得到能量块作为奖励。

始动，最速流程！

ラーカイル砦
全灭敌人

グリーンスリーブス中层
与父亲ガイア对话后全灭敌人
返回上层南部与士兵对话

グリーンスリーブス上层
在主人公的家与メリル对话
前往レベッカ议长邸
返回主人公的家，在桌上看到留言

グリーンスリーブス中层 ハーブ园
与メリル会合强制来到圣地
返回主人公的家

グリーンスリーブス下层 圣地
在与ガイア会合后在最深处展开BOSS战

レベッカ议长邸
获得回归魔石
穿过グリーンスリーブス中层前往虹之草原

虹の草原
沿着道路一直朝上走
穿过ダイアゴン街道

ラーカイル砦
全灭敌人后グラハム加入
从西门离开

シニストリバレー 南
一直向北方前进

シニストリバレー 北
朝东北方向前进

フェルドランド大雪原南部
向西北方前进
到达キャントール村

キャントール村
与长老对话
チキティータ离开
从西门离开来到フェルドランド大雪原西部

キャスケード城
从1F正面的楼梯来到B1，解除机关打开大门
从B1下方偏右位置的小路来到2F
分别将位于2F四个角落的BOSS击败，解除正门封印
在中央大厅展开BOSS战，结束后在暗室中救出チキティータ

キャントール村
チキティータ加入
返回グリンスリーブス

グリンスリーブス
乘坐升降梯进入秘密房间
本阵出现

圣都クインシーヌ
从キャントール村北门离开
穿过フェルドランド大雪原北部
全灭敌人

冰之圣地
在此展开BOSS战
返回王宫后前往城下町
在酒店前找到ライノス
离开王宫向北
穿过冰の砦、クインシーヌ北の冰原

ライノスの住む山
在飞空艇前与ライノス对话
再一次对话后乘坐飞艇离开

ヘイルプリズン
从房顶开始逐渐向下前进
在研究室中展开BOSS战
返回房顶离开

サントバンス
在村内最左下方与一女性对话
选择"バロンが向く"，获得忘却遗迹的情报
与ライノス对话令其加入
出村后向东北前进

忘却の遗迹
在最深处展开BOSS战
离开遗迹后继续向东北方前进

穿越沙漠和灵峰バッカス西部

圣都ハイアット
与マリエル对话后前往谒见大厅
与国王对话后マリエル加入
从圣都右下出口离开
穿越灵峰バッカス东部和地底大空洞

バードリングの里
在中央部位与クライン、フレイア对话
调查龙之卵后小龙加入
在无限回廊中向北前进
从バードリングの里南方出口离开

龙の山南部
与クライン、フレイアと会
自动返回圣都ハイアット

炎之圣地
乘坐升降梯来到圣地
全灭敌人
在最深处展开BOSS战

グリーンスリーブス
与メリル、レベッカ议长对话
获得23个漆黑之印

シニストリバレー 南上层
在试练洞窟中展开光之试练

フェルドランド大雪原北部
光之试练第二阶段

龙の山南部
完成光之试练
返回本阵

ダークキャッスル
首先解除迷宫中左右两个塔顶上的封印。
来到战斗塔2F中央的房间
メリル重新归队
通过迷宫入口处2F大厅的封印大门
展开最终决战

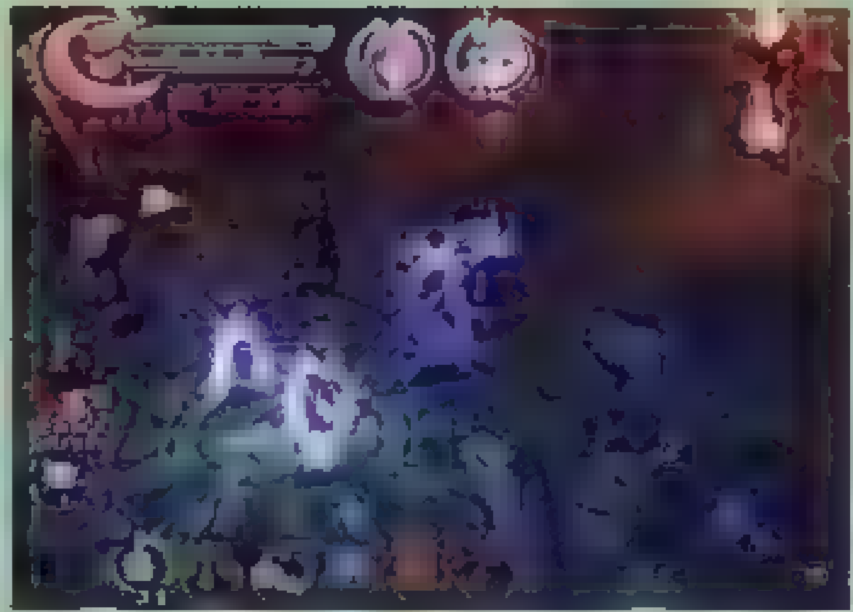
霸王之墓



▲霸王之迷宫一共有51层，在挑战期间虽然可以利用回归魔法随时往返，但一旦在中途退出挑战的话，那么就只有从第一层重新来过了。



将游戏通关并欣赏完结局画面以后，系统会自动提示玩家进行存档。再度读取通关档案并前往新绿墓地时，以前不能进入的霸王之墓的入口便会自动开启。该迷宫中的地形构造等均是随机产生，每次进入时都会有所不同，同时里面的敌人也比其他任何一座迷宫中的都要强大！当然了，里面也存在着许多只有这里才能获得的珍贵物品武器，将整个迷宫完全制霸以后，就能够获得最强的称号！



▲在一开始霸王的墓室处，要将图中的八个石碑按照固定的顺序调查，才能解开[illegible]

在迷宫中掉落的资金、能量块和物品等等，若不去拾取的话，它们是永远不会消失的。即便玩家存档关机后重开游戏，那些东西依然会保留在迷宫中！

奥 义



名称	效果
武器	
力の贯歌	攻击力与气绝攻击能力上升
巨人の激怒	能将敌人打飞
升龙の爆发力	能将敌人卷飞，同时气绝攻击能力上升
天地の狭间	能对敌人进行追击
魔神の契约	以大量 MP 为代价，令 HP 大幅上升
虚无の一击	急所攻击力上升
剑王の极意	急所攻击率上升
魔兽の闪光	攻击速度上升
オ一ク杀し	对オ一ク族敌人一击必杀
トカゲ杀し	对リザ一ド族敌人一击必杀
ハ一ピィ杀し	对ハ一ピィ族敌人一击必杀
连击の神业	连续攻击中每一击攻击力逐渐上升，弓无效
リ一ンカ一ネ一ション	将打败的敌人所掉落之物全部转换成エナジ一
暗の觉醒	给予敌人伤害同时能回复自己的 HP
盾牌	
神速の反应	不容易昏迷
神托の盾	全耐性上升
骑士の心得	不容易被打飞
巨像の魂	不会被打倒在地
头盔	
魔导の传承	魔法力上升
神の精神力	MP 上升
大地の护符	全魔法耐性上升
狂气の魔力	以 HP 作为代价，魔法力大幅上升
铠甲	
命の息吹	HP 回复量大幅度上升
圣母の加护	防御力大幅度上升
挫けぬ勇气	从气绝状态中快速恢复
心眼	急所耐性上升
生命の根源	HP/MP 上升



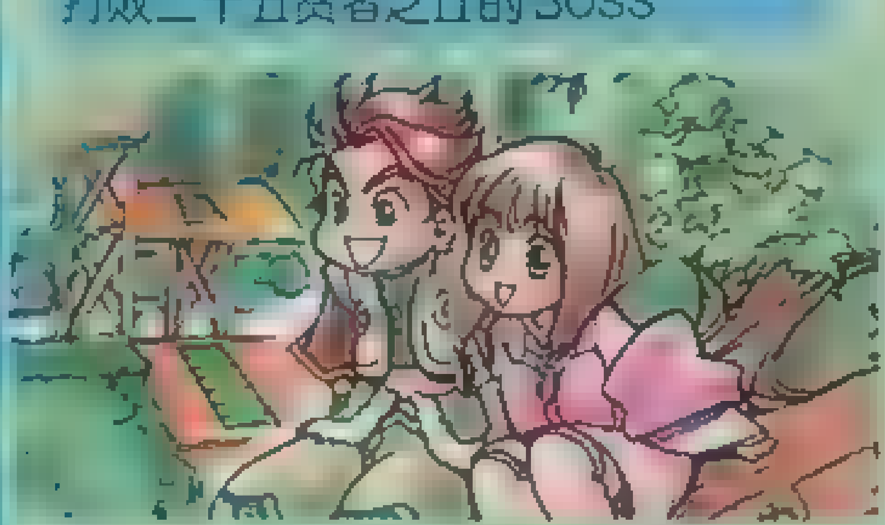
治愈之水 & 女神之泪入手地一览

治愈之水

- ラ　カイル塔的宝箱
- 从レベ　カ议长处得到
- グリ　ンスリ　ブス中层宝物库中的宝箱
- ラ　カイル塔下方家门前的宝箱
- キャント　ル村长老家宝箱
- 圣都クイン　ヌ王宫的宝箱
- 圣都ハイア　ト谒见室的宝箱
- 虹の草原南西部的怪物洞窟中
- 打败二十五贤者之丘的 BOSS
- 最终迷宫ダ　クキャッスル中
- 隐藏迷宫中

女神之泪

- キャント　ル村长老家后门的宝箱中
- 渴きの沙漠中央部的宝箱
- 圣都ハイア　ト谒见室的宝箱中
- 打败二十五贤者之丘的 BOSS



特殊能力

名 称	作 用
回转斩り	能够进行全方向的追加攻击
突进	能进行向前方突进的追加攻击
稻妻突き	能进行向前方大突进的追加攻击
ハンマ一フォ一ル	对前方大范围进行追加攻击
升り龙	能进行将敌人卷至空中的追加攻击
燕返し	利用高速的剑术进行追加攻击
カマイタチ	攻击浮在空中的敌人时攻击力大幅上升
アイスパイク	连续攻击的最后能够使出魔法アイスパイク
ブレイズ	连续攻击的最后能够使出魔法ブレイズ
ホ一リ一	连续攻击的最后能够使出魔法ホ一リ一
カオスゲ一ト	连续攻击的最后能够使出魔法カオスゲ一ト
ヘルブラスト	连续攻击的最后能够使出魔法ヘルブラスト
スパ一ク	连续攻击的最后能够使出魔法スパ一ク
パワ一+X	STR 上升 X%
アタック+X	攻击力上升 X%
ハ一ドヒット+X	气绝（昏迷）攻击率在原基础上上升 X%
急所攻击率+X	急所攻击率在原基础上上升 X%
急所ダメ一ジ+X	急所攻击的攻击力上升 X%
吹き飞ばし率+X	吹き飞ばし率在原基础上上升 X%
ダウン率+X	击倒敌人的几率在原基础上上升 X%
XX の急所	面对 XX 族敌人时攻击力上升 100%
XX の弱点	面对持有 XX 的敌人时攻击力上升 100%
连续ダメ一ジ	连续攻击时每一击攻击力会逐渐提升 5%，弓箭无效
ドレイン	吸收给予伤害值的 10% 来回复 HP
MP ドレイン	给予敌人伤害的同时，会回复伤害值的 1% 数量的 MP
クイック	攻击速度上升
ブラックアウト（+）	延长敌人的昏迷时间
ドレイン+X	给予敌人伤害的同时，会回复伤害值的 X% 数量的 HP
フィニッシュ	攻击倒在地上的敌人时攻击力大幅度上升
祝福/发火/电击/冰结/暗黑	武器附加光/火/电/冰/暗属性
ライフ+X	HP 上升 X%
ソウル+X	MP 上升 X%
カウンタ一クロ一+X	攻击力上升 X%
シ一ルドア一マ一/ガ一ド+X	防御力上升 X%
マジックパワ一+X	魔法攻击力上升 X%
知力+X	INT 上升 X%
テクニック+X	DEX 上升 X%
隙なき守り+X	急所耐性在原数值基础上提升 X%
气绝耐性+X	气绝耐性在原数值基础上提升 X%
ノ一ダウン+X	转倒耐性在原数值基础上提升 X%
吹き飞ばし耐性+X	吹き飞ばし耐性在原数值基础上提升 X%
浮かし耐性（+）	不容易被打浮空
炎/雷/冰/暗への耐性	对炎/雷/冰/暗属性攻击的耐性少量/中度/大量上升
混沌の耐性（+）	对炎、雷、冰、暗属性攻击的耐性少量/中度/大量上升
石化轻减	减短被石化的时间
スピ一ドアップ（+）	移动速度上升
忍び足	将足音减小
クイックリカバ（+）	能够加快从昏迷中清醒的时间
インム一バブル+X	吹き飞ばし耐性在原数值基础上提升 X%，同时不易被打浮空
无效ダメ一ジ+X	绝对防御力上升 X%
天使の微笑み	STR、DEX、INT 各上升 5%
天使の祝福	STR、DEX、INT 各上升 10%
天使の口づけ	STR、DEX、INT 各上升 15%
天使の抱拥	STR、DEX、INT 各上升 20%



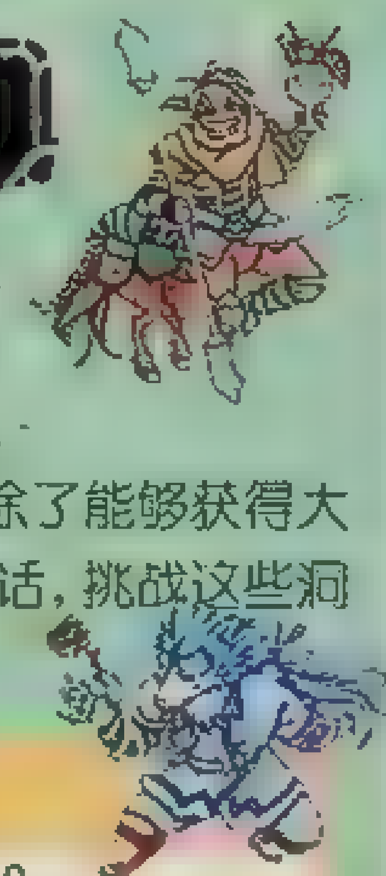
FORCE 强化

名称	阶段
STR 上升	○
力の追求 Lv1	32
力の追求 Lv2	32
力の追求 Lv3	32
力の追求 Lv4	32
力の追求 Lv5	32
力の追求 Lv6	32
DEX 上升	○
技の练磨 Lv1	32
技の练磨 Lv2	32
技の练磨 Lv3	32
技の练磨 Lv4	32
技の练磨 Lv5	32
技の练磨 Lv6	32
INT 上升	○
知の探求 Lv1	32
知の探求 Lv2	32
知の探求 Lv3	32
知の探求 Lv4	32
知の探求 Lv5	32
知の探求 Lv6	32
HP 最大值上升	○
无尽の体力 Lv1	25
无尽の体力 Lv2	25
无尽の体力 Lv3	25
无尽の体力 Lv4	25
无尽の体力 Lv5	25
无尽の体力 Lv6	50
无尽の体力 Lv7	50
无尽の体力 Lv8	50
无尽の体力 Lv9	50
无尽の体力 Lv10	50
MP 最大值上升	○
无尽の精神力 Lv1	25
无尽の精神力 Lv2	25
无尽の精神力 Lv3	25
无尽の精神力 Lv4	25
无尽の精神力 Lv5	25
无尽の精神力 Lv6	50
MP 消费量减少	○
咏唱技术 Lv1	16
咏唱技术 Lv2	16
咏唱技术 Lv3	32
MP 自然回复速度上升	○
涌き上がる MP Lv1	4
涌き上がる MP Lv2	4
涌き上がる MP Lv3	4
涌き上がる MP Lv4	4
涌き上がる MP Lv5	4
涌き上がる MP Lv6	4
涌き上がる MP Lv7	4
涌き上がる MP Lv8	4
涌き上がる MP Lv9	4
涌き上がる MP Lv10	8
攻击力上升	○
武器攻击力 Lv1	16
武器攻击力 Lv2	16
武器攻击力 Lv3	16
武器攻击力 Lv4	16
武器攻击力 Lv5	16
武器攻击力 Lv6	16
武器攻击力 Lv7	16
武器攻击力 Lv8	32
武器攻击力 Lv9	32
武器攻击力 Lv10	32
气绝攻击几率上升	○
气绝攻击 Lv1	16
气绝攻击 Lv2	16
气绝攻击 Lv3	16
气绝攻击 Lv4	16
气绝攻击 Lv5	16
气绝攻击 Lv6	16
气绝攻击 Lv7	32
急所攻击几率上升	○
急所攻击率 Lv1	8
急所攻击率 Lv2	8
急所攻击率 Lv3	8
急所攻击率 Lv4	8
急所攻击率 Lv5	8
急所攻击率 Lv6	8
急所攻击率 Lv7	16
急所攻击力上升	○
急所攻击力 Lv1	8
急所攻击力 Lv2	8
急所攻击力 Lv3	16
打飞敌人的几率上升	○
吹き飞ばし攻击 Lv1	16
吹き飞ばし攻击 Lv2	16
吹き飞ばし攻击 Lv3	16
吹き飞ばし攻击 Lv4	16
吹き飞ばし攻击 Lv5	16
吹き飞ばし攻击 Lv6	16
吹き飞ばし攻击 Lv7	32
攻击速度上升	○
剑速の向上 Lv1	12
剑速の向上 Lv2	12
对オ一ク族敌人时攻击力上升	
豚の倒し方	50
对鸟人族敌人时攻击力上升	○
鸟人の倒し方	50
对リザ一ド族敌人时攻击力上升	
トカゲの倒し方	50
对兽族敌人时攻击力上升	
兽の倒し方	50
对蛇族敌人时攻击力上升	
蛇の倒し方	50
对巨人族敌人时攻击力上升	
巨人の倒し方	50
对龙族敌人时攻击力上升	○
龙の倒し方	50
对恶魔族敌人时攻击力上升	
[illegible]の倒し方	50
对レギオン敌人时攻击力上升	



装备的好坏主要依据不在于强化段数，而在于特殊能力。因此在获得某样新装备时，当该装备没有 [illegible] 特殊能力，那么你大可放心地将其卖掉。游戏后期的好装备并不在少，根本不必消耗资金去锻造

挑战！Legion洞窟！



在世界各地的冒险中，大家经常能够看到一些造型奇特的洞窟。这些洞窟实际上是本作的敌人——Legion的巢穴。尤其里面的怪物极其强大，因此在游戏前期玩家们并不能进入。到了游戏中后期，剧情发展到主角马克斯进行SHINNG FORCE的试练，并获得漆黑之印时，此时就可以前往世界各地的洞窟进行挑战了。将怪物们打败后，除了能够获得大量的能量资源外，还能够获得许多奥义之证！因此若要将主人公的能力培养至最强的话，挑战这些洞窟是必不可少的！

ダイアゴン街道	ハーピィ杀し	スカイストライク、カギ×99
フェルドランド大雪原南部	魔导の传承	ファントムソード、ホーリーティアラ
フェルドランド大雪原北部	心眼	ネクロマンサー、フランベルジュ
ライノスの住む山	虚无の一击	ムーンベレット、女神の泪
渇きの砂漠西部	挫けぬ勇气	ブレイブリング、妖精の粉×32
渇きの砂漠东部	命の息吹	マルスチェイン、パニッシャー
虹の草原南西部	巨人の激怒	いやしの水×3、オーガシールド
虹の草原南西部	魔兽の闪光	スピードスター、光の护符
ガンズロック地带	トカゲ杀し	ハルマゲドン、龙骨弓
クインシーヌ北の冰原	天地の狭间	アイスブランド、クリスタルガード
二十五贤者の丘	オーク杀し	ゲイルリング、カギ×99
ヒドウラ山道	连击の神业	フォースセプター、女神の泪
ディブレス丘陵	升龙の爆发力	ドラゲスレイヤー、ドラゴンスケイル
圣都クインシーヌ里手	神の精神力	ヴァルキリー、ミトゥラウイング
シルバーホーン山	剑王の极意	デモニッシュ、ホーリーシールド
秽されし神殿	大地の护符	フォースセイバー、フォースバスター
新绿の墓地	巨像の魂	チャンスメーカー、シルヴァンボウ
灵峰バッカス东部洞窟	力の赞歌	ボルカノンワンド、ボルカノンガーブ
地底大空洞南部	圣母の加护	イビルアイ、守りの护符×32
永久冻土	暗の觉醒	クレセントアクス、レヴァーテイン

将20个洞窟的敌人全部消灭并与レベッカ议长对话后，还可以前往虹之草原附近的二十五贤者之丘。只要调查那里的石碑，就可以再度与Legion进行一次挑战。胜利后能够得到丰盛的战利品：

魔神の契约、カオスメビウス、いやしの水×5、女神の泪×3 光の护符×2、500000E。





可能有许多玩家已经注意到了，从レベッカ议长那里获得的漆黑之印总共有23个。而Legion洞窟总共只有20个，剩下的3道封印门，则分别位于シェストリバレー和最终迷宫中。里面虽然没有什么BOSS，但敌人的能力都强得可怕，尤其是隐藏迷宫的敌人，将100多级、几乎全能力强化完毕的主人公秒杀是轻而易举的事情！

新的同伴＆同伴的能力提升

新同伴



当故事发展到能够进入Legion洞窟时，与レベッカ议长对话可得知某处的Legion洞窟中有奇怪的声音发出。前往指定的洞窟，就能够找到马克斯年幼时的教育系机器人并令其加入。

同伴的能力

同样在能够进入Legion洞窟以后，只要带上特定的同伴和与他们有所关联的NPC角色对话，就能够发生隐藏情节。之后再前往特定的Legion洞窟，将那里的敌人打败以后，该角色便能够转职，之后战斗力也会得到极大幅度的提升。

■ メリル

与レベッカ议长对话后再前往虹之草原南西部地图最左下的洞窟

■ グラハム

与ラーカイル砦入口的士兵对话后前往二十五贤者之丘左上的洞窟

■ チキティータ

与キャントール村的村长对话后前往フェルドランド大雪原南部地图右下的洞窟

■ ライノス

与バロン同在队中的情况下，在圣都クインシーヌ王宫与国王对话后前往永久冻土的洞窟

■ バロン

与ライノス同在队中的情况下，在圣都クインシーヌ王宫与国王对话后前往永久冻土的洞窟

■ クライン

完成继承族长之弓的事件

■ ブレイア

完成继承族长之弓的事件

■ ドリュウ

与サントバンス村地图左上的女性对话后前往渇き沙漠西部的洞窟

■ アダム

回到主角之家后，前往新绿之墓地最下方的洞窟

注：想要引发每个角色的事件，那么就必须将他（她）带在队伍中才行。

宇宙生物の倒し方	50
对ゴーレム敌人时攻击力上升	
巨像の倒し方	50
对不死生物时攻击力上升	
不死生物の倒し方	50
对持有武器的敌人时攻击力上升	
武器の坏し方	50
对装备铠甲的敌人时攻击力上升	
铠の坏し方	50
对长有翅膀的敌人时攻击力上升	
羽の折り方	50
对长有鳞片的敌人时攻击力上升	
鳞のはがし方	50
对拥有炎之FORCE的敌人时攻击力上升	
炎への追击	50
对拥有雷之FORCE的敌人时攻击力上升	
雷への追击	50
对拥有冰之FORCE的敌人时攻击力上升	
冰への追击	50
对拥有光之FORCE的敌人时攻击力上升	
光への追击	50
对拥有暗之FORCE的敌人时攻击力上升	
暗への追击	50
物理防御力上升	
フォース守りLv1	16
フォース守りLv2	16
フォース守りLv3	16
フォース守りLv4	16
フォース守りLv5	16
フォース守りLv6	16
フォース守りLv7	16
フォース守りLv8	32
フォース守りLv9	32
フォース守りLv10	32
气绝几率＆气绝时间减少	
气绝耐性Lv1	16
气绝耐性Lv2	16
气绝耐性Lv3	16
气绝耐性Lv4	16
气绝耐性Lv5	16
气绝耐性Lv6	32
急所攻击防御率上升	
隙なき守りLv1	16
隙なき守りLv2	16
隙なき守りLv3	16
隙なき守りLv4	16
隙なき守りLv5	16
隙なき守りLv6	32
吹き飞ばし耐性上升	
吹き飞ばし耐性Lv1	16
吹き飞ばし耐性Lv2	16
吹き飞ばし耐性Lv3	16
吹き飞ばし耐性Lv4	16
吹き飞ばし耐性Lv5	16
吹き飞ばし耐性Lv6	32
全部攻击的伤害降低	
绝对防御Lv1	16
绝对防御Lv2	[illegible]
绝对防御Lv2	[illegible]
降低炎属性的伤害	
炎への耐性	50
降低雷属性的伤害	
雷への耐性	50
降低冰属性的伤害	
冰への耐性	50
降低暗属性的伤害	
暗への耐性	50
石化时间减少	
石化抵抗	50
炎魔法攻击力上升	
炎の魔法力Lv1	16
炎の魔法力Lv2	16
炎の魔法力Lv3	16
炎の魔法力Lv4	16
炎の魔法力Lv5	16
炎の魔法力Lv6	32
雷魔法攻击力上升	
雷の魔法力Lv1	16
雷の魔法力Lv[illegible]	16
雷の魔法力Lv[illegible]	[illegible]
雷の魔法力Lv4	16
雷の魔法力Lv5	16
雷の魔法力Lv6	32
冰魔法攻击力上升	
冰の魔法力Lv1	16
冰の魔法力Lv2	16
冰の魔法力Lv3	16
冰の魔法力Lv4	16
冰の魔法力Lv5	16
冰の魔法力Lv6	32
光魔法攻击力上升	
光の魔法力Lv1	16
光の魔法力Lv2	16
光の魔法力Lv3	16
光の魔法力Lv4	16
光の魔法力Lv5	16
光の魔法力Lv6	32
暗魔法攻击力上升	
暗の魔法力Lv1	16
暗の魔法力Lv2	16
暗の魔法力Lv3	16
暗の魔法力Lv[illegible]	
暗の魔法力Lv5	[illegible]
暗の魔法力Lv6	16

其实这应该是一个BUG，最早是在日本的BBS上被人提及的。将スカイストライク这把武器装上奥义"リーンカーネーション"，然后用它去杀ハーピィ族鸟人，便可以得到数值庞大的能量块……

文 猫太 插画 JEACN

武藏传II	Square Enix	A·RPG
PS2 Musashi Samurai Legend	2005年3月15日	美版



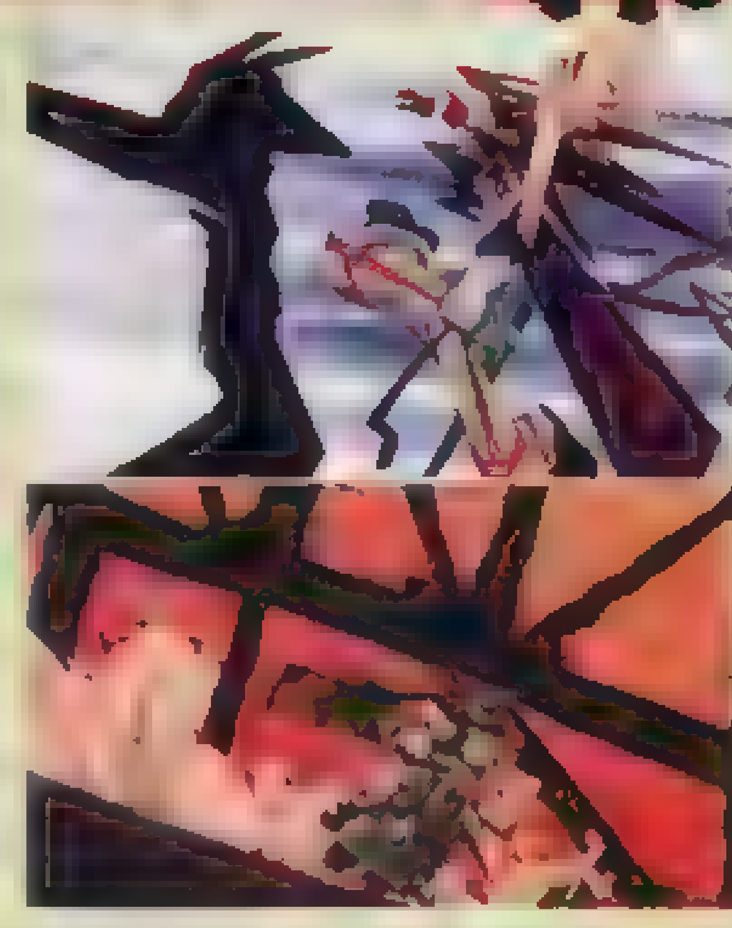
一款质素一般的作品可能在玩家试玩后便对其失去信心，但如果一款杰出的作品在发售第一作后迟迟不推出续作的话，便会迎来玩家们的不断企盼，所以被称为大作的游戏一般在相隔1～3年后便会推出其延续作品。但1998年发售的《武藏传》却要玩家等待了7年时间才出现，这一种兴奋又略带怨恨的感觉真的很难形容出来。不过事实的确摆在大家的面前，完全革新的《武藏传II》的确再次为我们带来了新的乐趣。那么下面就为大家详细分析一下游戏的攻略吧！

操作指南

按键操作

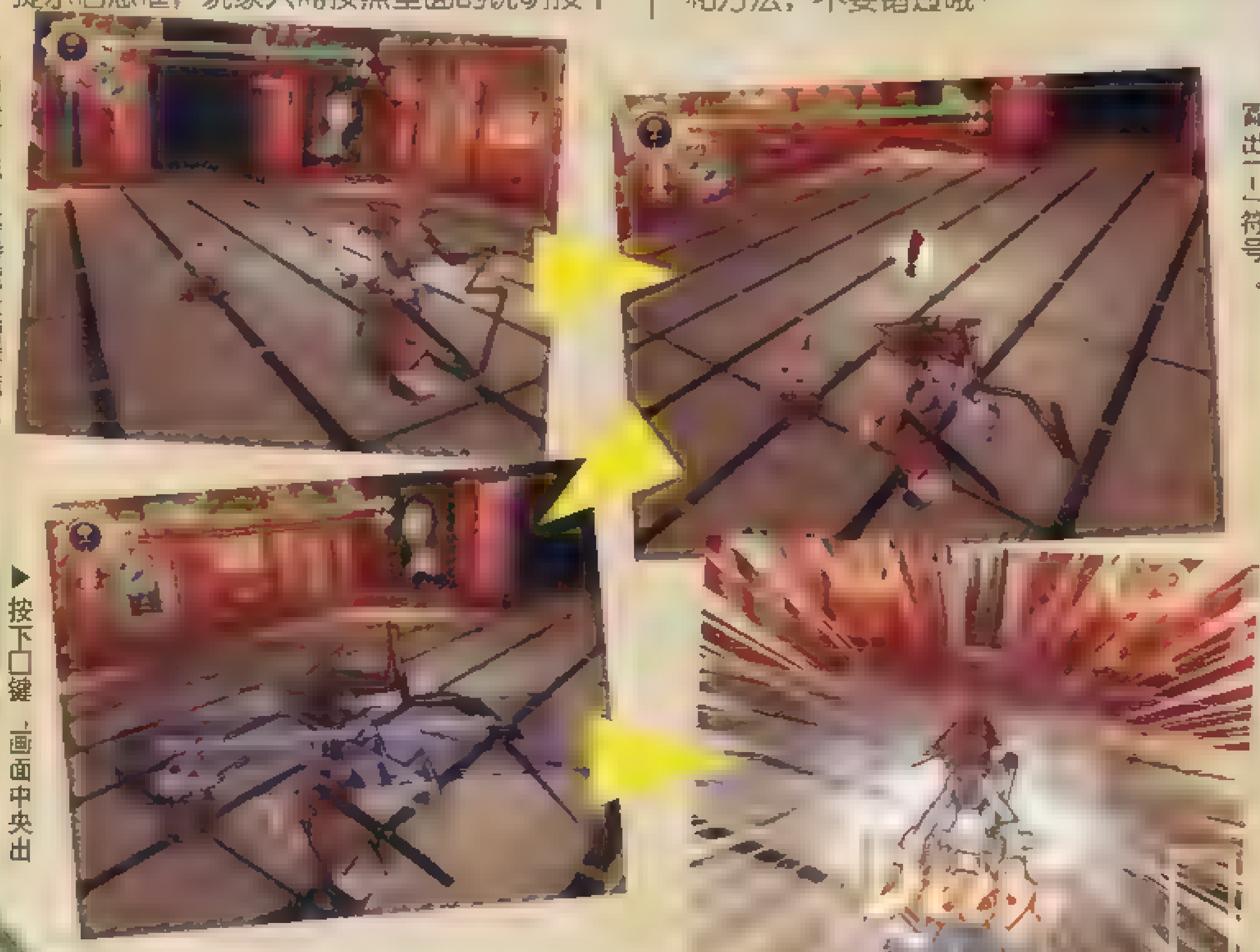
按键	操作
△键	重攻击
○键	发动特技
□键	轻攻击
×键	对话/跳跃（※按两下是二段跳）
左摇杆	移动
右摇杆	转动视角
L1键	格挡
L2+△键	发动大剑技
R1键	锁定目标
R2键	总部地图/快捷菜单
Start键	菜单

※得到Dragonfly Belt后



GetIn系统

所谓GetIn就是指武藏在游戏中复制敌人技巧的一种系统，作用与前作中出现的“见切”有相似之处。在本作中要发动GetIn技能不需要消耗任何道具和MP，但要求玩家有良好的反应能力。首先接近并面向目标敌人紧按R1键锁定，在敌人身上出现一个锁定环的同时，画面左上方会出现一根缓缓填充的槽。在这段时间内，玩家如果受到攻击、离开锁定范围或敌人跳起都会立刻取消槽内能量的增加。当槽的能量蓄满后，如果武藏在这个情况下被目标使用能够学习的技能打中的话，那么在一瞬间头上就会冒出一个“！”符号。这时玩家应该趁这段低于1秒的时间内按一下□键，那么画面中会接着出现一个提示信息框，玩家只需按照里面的说明按下相应的按键就可以学会该特技。如果成功学习到敌人身上的特技，那么被敌人攻击的那一下将不会计算伤害值，若没有成功学习的话，那么将会受伤，这就是使用GetIn系统的风险。槽内能量的增加速度根据目标敌人的类型和FOCUS值而改变，如果害怕被中途打断的话，最好先清除附近的敌人，或者在敌人发动一些难以躲避的攻击时先用轻攻击砍他一下，取消敌人的动作，还要注意敌人会根据距离改变特技。有些敌人使用的是防御技巧，他们必须受到玩家的攻击才会随机使用技能，这样就只能在蓄满能量槽的情况下用轻攻击来赌自己的运气了。在下面的攻略中，猫猫会罗列出所有能够学到的技能GetIn和方法，不要错过哦！



▶锁定目标，等待能量槽蓄满。

◀蓄满后，敌人发动特技时头上冒出「！」符号。

▶按下□键，画面中央出现按键提示。

◀按下相应按键，习得技能。

格挡的技巧

格挡是不需要学习的普通动作，但使用时必须切记三点：1.格挡需要正面对着敌人攻击的方向才能成功挡下攻击，在格挡后不会受到任何伤害；2.带有特殊效果的攻击和巨大物体的攻击都不能用格挡挡下，一般可以挡下的只有刀剑等武器攻击和子弹攻击；3.格挡时可以缓慢移动，这样可以间接做出横移的动作。

锁定的妙用

锁定除了用于学习敌方的技能外，其实本身也拥有强大的功能，在锁定了敌人后，就能够根据距离进行镜头的拉近和放远。不要小看这个功能，在对付体形庞大的BOSS时可是很重要的，因为不少BOSS的体形占据了整个屏幕，如果光凭节奏和感觉很难捉[illegible]如指掌。另外锁定敌人后，向左跳和向右跳会变成快速的闪避动作，对付一些敌人的远程武器特别适用，向后跳就是翻身动作，也能起到快速离开敌人的作用。

人间兵器

抱起物品和角色是本作的一大特色系统，在剧情中有不少需要玩家抱起其他角色行动的地方，当接近她们后按×键便可以把其抱起，按△键是放下，按□键是使用角色攻击，按○键是将角色或抛起，抛起的过程中按□键可发动回旋攻击。这些角色和物体都不存在HP的概念，因此玩家无须担心她们的安危，相反，在抱起角色和物体时攻击敌人的话，那么威力[illegible]攻击的两倍左右，而且能把敌人打飞，可以说是战斗中的最佳兵器。抱起东西时依然能够防御，但不能使用二段跳且起跳速度较慢。

关于等级提升

本作在升级后，可以在菜单中的Status中手动选择武藏的能力发展方向，选择第一项是平均增加能力，第二项是增加攻击力，[illegible]速度和MP，第五项是手[illegible]在选择发展[illegible]

©SQUARE ENIX CO.,LTD All Rights Reserved. MAIN CHARACTER DESIGN TETSUYA NOMURA

小提示 正常难度下，在游戏初期对付塔前的大量机械人和[illegible]士兵[illegible]算使用一套完整的连击也不能把其中一个目标击倒，等敌人站起再攻击会相当费时。但如果在5连击前增加一下跳跃攻击的话，那么便可以一口气在6连击内收拾敌人。

五种属性剑的能力

Sword of Earth

带有土属性的剑。按下L2+△键可以发动地震攻击，让附近站在地面上的敌人全部跌倒，同时会昏迷一小段时间。另外在一些地面的按钮上发动地震攻击的话，便可以打开此按钮对应的开关。在一些已经有一条巨大裂缝的大岩石前，发动地震攻击也能将其击碎，进入隐藏的路线。

Sword of Water

带有水属性的剑。按下L2+△键可以发动水球攻击，让3颗水球呈叉型向前方攻击。水球攻击可以灭熄一些熔岩处喷出的火焰，同时也可以让一些岩浆喷涌的地方在短时间内恢复成岩石柱的状态。水球攻击可以配合R1锁定键攻击目标，不过除轰飞敌人外并没有任何的特殊效果。

Sword of Fire

带有火属性的剑。按下L2+△键可以发动火球攻击，和Sword of Water一样让3颗水球呈叉型向前方攻击。火球攻击用于对付植物系的敌人特别奏效，有些甚至能做出一击必杀的效果。另外发动火球攻击还能点燃烛台，引诱承载的瓢虫过来。火球攻击同样可以配合R1锁定键攻击目标。

Sword of Wind

带有风属性的剑。按下L2+△键可以发动龙卷风攻击。龙卷风攻击和其他属性剑的攻击路线不一样，在发动后龙卷风的移动由玩家控制，可以把一些满身铠甲的敌人吹散，也可以把敌人顶上风的顶部，缓缓扣除其HP。另外也可以利用卷起的敌人打开远处的地面开关。在发动过程中再按一下L2+△键可取消。

Sword of Void

没有特殊效果的剑，光从攻击力上看来和普通的Great Oar几乎没有分别。但是在装备后按下L2+△键便可以让自己处于隐身状态，这样便可以在神不知鬼不觉的情况下加敌人打倒或者躲开最终基地里的侦察仪器。发动隐身后会徐徐消耗MP，发动过程中再按一下L2+△键可取消。

流程攻略

攻略中，普通的文字代表流程部分、橙色的板块代表BOSS战部分，而蓝色的板块代表迷你游戏部分。在攻略中出现的红底名字表示解开封印的村民所在位置，方便大家查阅。

序章

主人公武藏从异世界被公主召唤到蒸汽时代后，被森林的NEW老师所救下。首先要与NEW师父对话，学习一些简单的操作。一直沿着师父出现的路线走，最后把NEW师父抱起放到绿色点上，就可以解开封印取得大剑Great Oar。接着从士兵身上学到Chain Attack后，便可以使用重攻王砍破挡路的封印救出**Modena**。进入上洞后可以从两个宝箱中取得道具，然后调查摩托车选择第一项便可以进入迷你游戏。

摩托车迷你游戏

这个游戏有点类似《最终幻想VII》中克劳德驾驶摩托车逃离神罗大楼的游戏。按□键是普通攻击，配合方向键砍杀道路中出现的敌人；紧按□键是蓄力攻击，可以打出普通攻击两倍的威力；按L1键是防御，同样要配合方向键决定防御的方向。在迷你游戏中玩家可以随意移动摩托车的位置，不过在砍杀敌人时要考虑到攻击的提前量，因为“砍”的速度比较慢，有些敌人一旦砍不中就丢了。最后对付一个红色衣服的家伙，先躲开他扔出的炸弹，然后接近攻击2~3下后按L1防御他的还击，如此循环便可以打倒他。最后会根据玩家砍杀敌人的数量获得相应的金钱奖励。



在下车后解开出口处**Shiranzo**的封印，然后在碰过CheckPoint后走出Rebullum Tower的区域。在这里有大量的忍者士兵和圆筒机器人，因为武藏初期的状态比较弱，而且没有什么回复道具，所以不能一味地冲，多以从圆筒机器人学到的Three Sixty对付密集的敌人。在进入Rebulium Tower后，乘坐电梯上2楼，在途中可以救出**Palou**。接着便可以在中央的房间救出公主。在抱起公主后沿着刚才的路线乘坐电梯到顶楼，结果公主再次被捉走。这时Gandrake召唤一个BOSS便离开了。

The Vaporbot



这个BOSS的攻击有一个循环的规律：把两个1/4刺球绕着自己转动，然后紧追着玩家→接着把刺球合成半刺球给予武藏一招直击（有时会改变成机枪）→变成滚球跟踪武藏撞击→浮在空中，跟踪武藏给予落击。躲避1/4刺球攻击、半刺球直击和当他浮在空中时的方法一样，[illegible]开。而机枪攻击可以直接使用格挡挡下。变成滚球状态时稍微有点技巧，因为滚球的滚动路线是弧线的，因此玩家只要站在圆心位置就可以成功躲开。攻击BOSS的时机就是当它浮在空中掉下后，刚组装回原来样子的一小段时间和把半刺球弹出，然后缓缓移动过去的时间，只要把握好时机便能轻松应付。

进入Antheum后，武藏就可以在自己的房间休息和进行存档了。由于刚才救下了一层杂货店的Modena和二层鉴定屋的Shiranzo，所以玩家现在可以通过他们购买提升能力的装饰品和鉴定“？”标记的未知道具。另外还可以在面包店中购买一些回复HP的道具、

Secret Techniques



※因为Secret Techniques的学习方法和发动方法都是按○键，所以这里就不解释学习的操作了。

图标 技能名称 / 所在地区
技能的发动对象和具体的学习方法、使用方式。

Celestial Strike / Mouna Temple
第二次进入时拿着斧头的巨人。在接近他们时，巨人会使用斧头攻击武藏，这时发动GetIn就可以学会改技能。发动后会使用强力的斩击。

Leaping Tiger / Mouna Temple
金色铠甲的怪物。在接近后，它们会使用一招同时挥动两把回旋剑的攻击，这时便可以学到这些技能。发动后可给予敌人5连横斩击。

Slice and Dice / Antheum1楼餐厅
Trixie。在第五章后，如果玩家已经救出了Trixie的话，那么跟她对话后她就会教你一招切水果的技巧，这时发动GetIn便可以学到。是一招转动剑的攻击。

Angry Hornet / Roquefort Mine
使用钻子攻击的士兵。在接近他们后保持GetIn状态，然后当他们发动不停钻动的攻击时便可以学到。发动时会向前方发动连续剑刺。

Shooting Star / Picoden Jungle
黑色的松果怪物。当他们冲过来准备冲撞武藏的一刻便可以学到。发动这招会高速向前冲撞，对喜欢跑开的BOSS和敌人都十分有效。

Banishing Blade / Wellspring Woods
白色衣服的士兵。只要在他们使用普通攻击时GetIn便可以学会。发动后武藏会用剑划出一个十字架的划线，让前方敌人受到两次伤害。

Whirling Dervish / Mount Terreir
圆筒机器人。同样是当接近它时便会发动旋转攻击，然后便可以发动GetIn学习。取得后可以发动回转3圈的旋转攻击。

Paralyzing Palm / Roquefort Mine
会发动雷电的黄色圆筒机器人。远离他们让他们发动拳头攻击时便可以学到。发动后可把敌人电晕，这时抱起他们并抛上空中便可以使用格斗连技攻击。

Diving Falcon / Picoden Jungle
绿色的士兵。当他们冲上前准备以跳跃攻击时尽量靠近，然后GetIn他们落下攻击的技能便可以学会。发动后会跳到空中发动落地砍击。

X-Stream / Roquefort Mine
在地下工场的红色衣服士兵。在他们使用普通攻击时GetIn便可以学会。发动后武藏会用剑划出一个X型划线，让前方敌人受到两次伤害。

Infernal Strike / Roquefort Mine
地下工场的胖子士兵。在被他近身攻击时发动GetIn便可以学习该技能。发动时武藏会把所有力量集中到剑尖向敌人突刺。

Fish Fillet / Antheum1楼餐厅
当剧情发展到第4章时，1楼厨房的Pepper会叫你去杀黄鱼，这时只要GetIn她砍鱼时的动作便可以学到。这招对鱼类敌人有特效。

Karmic Circle / Picoden Jungle
使用回旋标的敌人，当远离他们时，他们便会使用回旋标攻击，这时只要GetIn便可以学到。发动后武藏会把剑像回旋标那样扔出去攻击远处敌人。

Double Cross / Mount Terreir
在火山随处可见的黄色衣服士兵。在他们使用普通攻击时GetIn便可以学会。发动后武藏会用剑划出一个井型划线，范围比Banishing Blade更广。

小提示 一般的5连击是在4下普通攻击后追加一下大剑的重攻击，虽然重攻击有威力大，但同时发动的速度慢得令人发指。如果玩家从圆筒机器人身上学到了Three Sixty技能的话，便可以在4下普通攻击后追加这招，不但效果比5连击好，而且攻击范围也比较大。

www.pluramebook.cn

Chapter 1

发生剧情对话后，武藏得知现在的目的就是要收集5把剑，首先必须要寻找Sword of Earth。接着到一层的面包店与Tunnbrod对话，他说妻子Burrini去了森林一天都没回来，希望武藏能帮忙去找。答应后与Banon s Office里的Banon's Office对话，然后选择第一项便可以再次进入Wellspring Woods。

进入Wellspring Woods后，首先要从地图正北方的小道走，在途中可以救出老头[illegible]。在发生Burrini被Rothschild逼供的事件后，武藏冲上去把所有的士兵打倒。Burrini知道Sword of Earth的所在地，于是打算为武藏带路。但无奈她的腿在刚才扭伤了，于是武藏只好抱着她行动。返回地图中央后从地图东方的小路走，途中可以救出占卜使Allegee。进入十字路口般的迷宫森林后，每次走到中央位置Burrini都会告诉玩家下一个要走的方向，但玩家要注意，她所说的方向是指地图的方向，千万不能搞错啊！在最深处跳上红色的平台后发现Sword of Earth，同时出现BOSS。



Gorpus

对付此BOSS的最大难点就是视野问题，因为BOSS经常会把整个屏幕占据，不过这边也不是没有办法的，只要锁定BOSS且拉开一段距离便可以把它的动作看得一清二楚。BOSS的攻击方法有3种，首先是分别用左钳和右钳横扫攻击，这个只要使用跳跃便可以轻松躲避。接在当BOSS发出类似蓄力的声音时就代表它要发动火炎攻击，玩家可以锁定BOSS躲避。最后它还会跳到空中企图压向玩家，只要留意地上的影子便很容易躲开。打掉BOSS的钳子可以让它短时间内不能使用横扫攻击，攻击BOSS头部的头盔达到一定伤害后值，头盔便会脱落，这时玩家便可以给予内部的眼睛伤害了。只要攻击3次眼睛便可以打倒BOSS，取得Sword of Earth。

回到Antheum，先到面包店与两夫妇对话，然后再利用传送点到达三层的Chief's Quarters，接着再利用里面的传送点去到仪式房间。这样Burrini就会帮武藏解开Sword of Earth的封印，让其能发动特技。最后进入Banon's Office与Banon对话便可以得到世界地图。

Chapter 2

进入Banon's Office后，老头Asadero希望武藏能到Roquefort Mine救出水之女巫，选择第一项后便可以通过移动Antheum到达Roquefort Mine。进入这里后先跳上左手方向的平台打开宝箱。在地图的东北方会遇到3个地上的圆形按钮，跳到上方发动Sword of Earth的技能便可以打开附近的铁闸。接着在地图的东南方会遇到一块有裂缝的大石，使用相同技巧可以击碎取得里面的装饰品。然后在跳下平台后，可以在原来的进入点下方压下按钮启动升降机。这里要注意钻子士兵的冲刺攻击，被包围的话很难脱身。跳上中央的平台压下开关后，上方的铁道便会开始转动。从旁边的梯子爬上铁道可以救出铁匠Mugwort（利用迷宫中得到的"Some magic alloy"可以让他帮你强化Katana的威力，第一次强化需要2个，第二次需要4个，以此类推，最终可以强化4次）。从转动的铁轨跳到地图南方的铁轨上便可以进入工场内部。

在工场内部需要注意黄色圆筒机器人的雷电攻击，当武藏远离它们后，它们便会发动雷击从武藏头上落下。另外在此区域中移动时也要注意从管道中喷出的蒸汽，千万不能性急前进。在二层会出现多处地面上的按钮，其中有一个按钮还是停止蒸汽喷射的开关，一定要留神。在二层尽头还能救出Kiri。打开升降机的门后，进入里面使用升降机降下，在途中发生一场中BOSS战。



The Drill Golem

由于场地不大，所以对付此BOSS最好多用锁定回避。BOSS的行动思维比较单纯，只会正面冲过来撞击，偶尔也会喷一喷火。当它冲过来时，玩家可以使用锁定回避撞击，然后BOSS在不停地冲向边缘时会背向玩家，这时就是玩家攻击的好时机了。不过尽量要使用比较强力的攻击，因为过于恋战的话便会被BOSS回头狂扁了。另外BOSS喷火时也可以绕到旁边攻击。

到地底碰过CheckPoint后继续往前走，虽然在圆形房间中还有两条路线，但现在武藏还不懂二段跳。在切换场景后会看到空中有一台飞行器，骑上后又是一个迷你游戏。



飞行器迷你游戏

这个游戏的操作十分简单，左摇杆+□键是向不同的方向撞击敌人，△键是消耗MP发动加速。敌人会从后方出现，然后飞到与玩家同一水平线时便会停下。使用□键撞击敌人是不能直接对敌人造成伤害的，要把他们撞向四方的墙壁或者装到另一个敌人的飞行器上才能伤害到他们。同样，敌人要伤害武藏也只能把他撞击到墙壁上，所以平时最好保持在画面的中央。△键加速其实并不实用，且会疯狂消耗MP，建议不要使用。结束后会根据玩家破坏的敌人数量给予卡片奖励。



The Drill Golem II

虽然还是刚才的BOSS，但他在变成机器人后也有着另一套完全不一样的攻击方式。基本上，玩家只能在Golem变成机器人状态后才能对其造成伤害，然后在玩家接近后同时用双钻攻击，这和攻击是无法躲避的。因此玩家在攻击时尽量避免从正面插入。BOSS在受到一定的伤害后会钻进地底，然后伸出两个钻子紧追着攻击玩家。这时要装备上Sword of Earth发动地震攻击，这样便能把BOSS震上来。如果没有MP发动技能的话，可以让BOSS在紧追一段时间后停下来，这时它会放出两个回复MP的光球。BOSS在机器人状态下还会疯狂地追打武藏，玩家一定要注意躲避。



继续往前走，在取得两个宝箱后终于来到封印水之巫女的房间。把她救下后发觉她十分虚弱，于是武藏只好抱着她原路返回。在回到圆形房间前的通道时，刚才打下升降机的Drill Golem再次出现，只好在圆形房间把它再次击倒了。

回到Antheum三层的老头Asadero处，虽然水之巫女已经醒来，但她的眼镜坏掉根本无法阅读手上的书本。所以老头要武藏去一趟Wellspring Woods，寻找修理眼镜用的果实。

进入Wellspring Woods后，再次从地图北方的小道走，这次因为有Sword of Earth的地震攻击，所以能够破坏有裂缝的大石进入更里面的地方，顺道也救出了Mrs.Tilsit。在跳过对岸的河流

Fundamentals

Chain Attack — Wellspring Woods

黑衣士兵。当他发动普通攻击时使用GenIn便可以按下□键学习。一周目是固定要学习的。取得后可以打出5连击。

Three Sixty — Wellspring Woods

普通圆筒机器人。当接近它时便会发动旋转攻击，这时便能够在转动摇杆一圈后按□键学习。取得后可以发动回旋攻击。

Sonic Thrust — Wellspring Woods

蝙蝠。当蝙蝠降下地面时便会使用冲刺攻击，这时发动GetIn后先按一下前方向键再按□键学习。取得后可以发动突刺攻击。

Counterattack — Antheum3楼的MEW师父房间

MEW师父。当剧情发展到救出双子中的Mirabo后，到他的房间对话便可以在发动GetIn后按□键学习。取得后可以在被敌人打中前发动反击。

※Fundamentals类的技能都属于普通技 因此发动这些技能时不需要耗费MP。

小提示 本作的迷宫地图会把隐藏的路线也直接标明，所以玩家在移动时一定要注意是否错过了里面的封印角色或者宝箱。另外在Antheum中按R2键打开地图时可以看到下一个发生剧情的地点。（黄色星星表示剧情，绿色星星表示分支剧情）

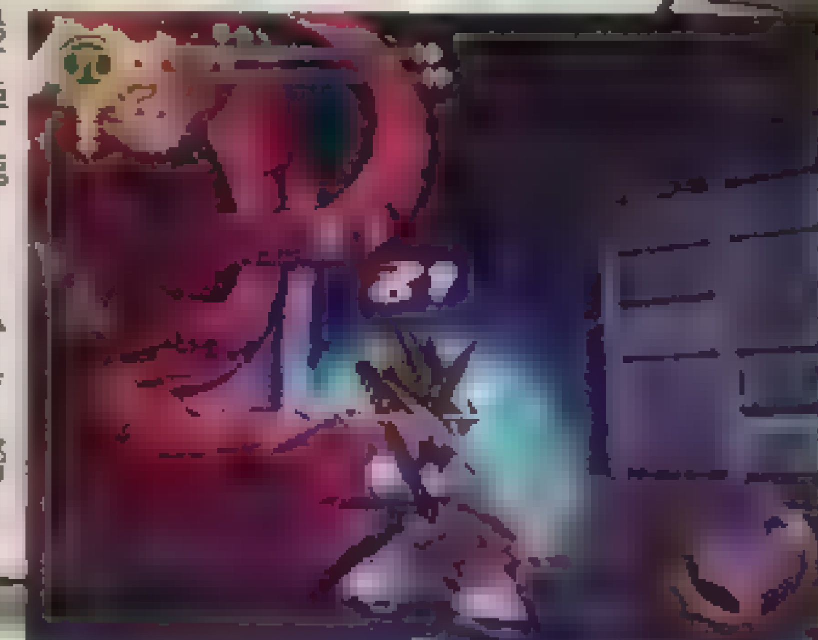
时注意先打开角落上的宝箱，取得“A trashy novel”。然后再跳上平台，救出士兵 Molbo 。利用水面的花朵到达大树中央拾取果实。（对岸的封印球需要取得二段跳才能到达，封印球里可以救出 Geldbrenner ）但要先回到Antheum，然后找锻冶屋的Mugwort对话便可以修理眼镜。把眼镜交给水之巫女Fontina后，再到二层的鉴定屋把刚才得到的A trashy nove鉴定，得到dragonfly belt，从此武藏便可以使用二段跳。然后再交给三层平台的Fontina得知Sword of Water的所在地。

再次回到Roquefort Mine，并沿着原来的路线走，在刚才圆形的房间中利用二段跳跳上北方的平台，在里面救出 Flore 。然后再返回圆形房间，跳上地图东方的平台。在这条路线走的过程中要注意三点：

1．胖子机器人是以滚动状态出现的，注意防御；2．注意转动的风扇，有些转速特别快的风扇不能通过，这时应该观察附近有没有可以破坏的石头，进入秘密通道关闭风扇的电源。3．在洞内十分缺乏光线，可以留一两名矿工，让他们担当“路灯”的作用。要经常观看地图看看有没有其他隐藏路线，有些很短的隐藏路线里肯定会有被封印的角色。在这个区域一共可以救出的人 Lou 和 [illegible] 。在最深处的石像前发动地震攻击，章鱼BOSS便会出现。

Scarlet Kraken

章鱼BOSS的攻击方法有3种：当玩家上前攻击BOSS的身躯和头部时，它会向前一个俯冲，把触须拍打在地，让一小片地面震起来（遇上这个情况必须在BOSS咆哮时立刻使用二段跳向后跳）；BOSS偶尔会向上喷出大量带有攻击性的墨团，被落下时击中或者碰到地上的墨都会受到伤害，必须小心避开；BOSS从左到右碰出横扫的水柱，只要使用二段跳便可以躲开。知道这三种攻击手段的躲避方法后，只要保持在BOSS旁边不停砍杀至它吐出核心，接着便可以伤害其体力。得到Sword of Water后Fontina会帮你解开其封印。





Chapter 3

与三层的Mrs. Tilsit对话，得知有一对双子在Mount Terroir失踪了，于是请求武藏去找。到达Mount Terroir后，使用Sword of Water的水球攻击可以熄灭地面上喷出的火焰。这里的地形比较大，但很多地方只要使用二段跳就能通过。在一些喷出火柱的地方发动水球攻击可以露出平台，利用这些平台便可以跳到上方了。有一些从岩浆中跳出的怪物要尽量使用距离较远的技能打，不然会把武藏灼烧。跳到最上方后会发现中央的岩浆无法前进，这时沿着岩浆流下的地方跳，会到达另一个地方。接着从高台绕到刚才岩浆的另一边，再使用地震攻击把挡住岩浆的石块破坏便会在岩浆中央露出几个平台。这样就可以救出远处的 Hosomaki 和去到另一个区域了。

另一区域基本上也是火山带，这里有一个被封印的山洞，需要以后才能进入。从旁边的路一直往上走，利用从上方流下的岩石平台通过地面的岩浆，注意在跳跃前要有提前量，不然就算跳到流动的平台也不能跳过对面。在山顶上需要同时利用两块流动石块渡过对岸的地方应该从深处的平台凸出处起跳，不然是不可能跳过去了。

进入山洞后请玩家先看一下地图，正确的路线应该是从地图北方的紫色岩浆区域通过，岩浆前发动地震攻击把旁边的柱子震倒就可以跳过去了。在一个凹形的地区下有两个被熔岩喷到空中的石块，只要跳到其中一个石块上便会让另一个平台升高，接着发动水球攻击便可以暂时固定另一高台的位置，接着利用此高台跳上上方。其他非正确的路线都有宝箱，地图正中央的空地封印着的 Trixie ，接着在接触了CheckPoint后走出洞窟。



走出洞窟后先救出 [illegible] ，继续从山边的道路往上走，途中会多处遇到需要搬动石块作为跳台才能跳上去的地方。在这里会出现两种十分麻烦的敌人，一种是拥有铁桶保护红色敌人，一旦它们缩进了铁桶内就要远离它们，这样才会露出身体。另一种是黑色的小怪物，发动Great Oar的剑技比较奏效。

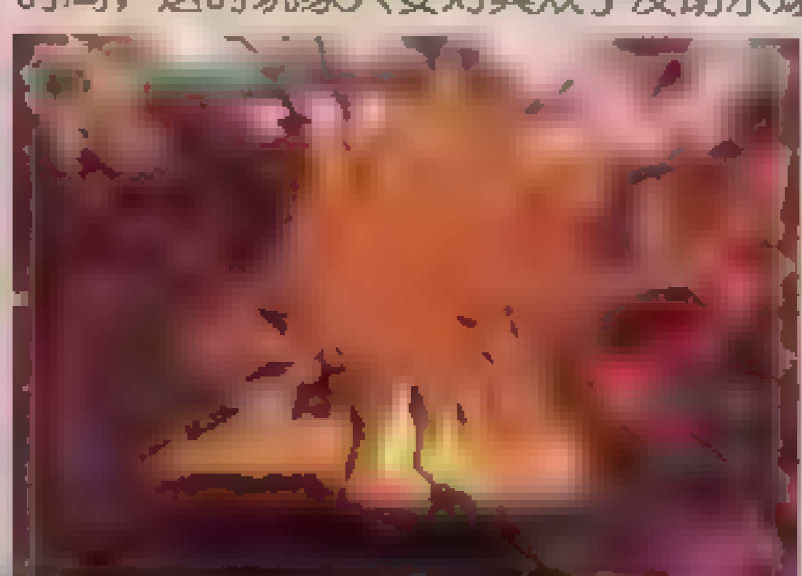
在山顶终于看到了被封印的双子之一，把她救出后，只要抱着他从进入此区域的传送点回Antheum即可。虽然把双子之一的Mirabo救了出来，但还有另一个则被困在Hebulum Tower。从Mirabo手上接过一个神秘道具后拿去鉴定，得到Gecko Grove，这样就可以攀爬一些特定的墙壁了。再回去与Mirabo对话便再次进入Wellspring Woods的Hebulum Tower。因为塔内的电梯停在其他的楼层，所以武藏要先跳下两层楼梯，再利用中央的玻璃墙壁攀爬到封印Maribo的房间。在抱起她后，便可以乘坐停在这层的电梯，顺道可以救出 Taleggio 。坐电梯到B2层，打开另一边的房间再次救出公主，然后便会自动返回Antheum。

再次与双子对话后，她们希望武藏能打倒Mount Terroir的怪物，于是武藏再次进入火山。在进入第2个区域后发现原来被封印的洞窟已经可以进入了。在里面要经常利用Gecko Grove爬上略带白色的墙壁，接着在地图东方的出口处可以救出 Pepperi 并发现CheckPoint。走出洞窟并没有什么需要注意的地方，只要记得救出独立平台处的Sybella就行了。接着在最深处的洞窟发生BOSS战。

Moltan

对付此BOSS其实比较简单。首先BOSS会从远处吐出石球向武藏投去，因为石球的飞行速度比较慢，玩家完全可以紧按L1键以横向移动躲避。接着BOSS会用双手拍向地面，并停顿一段时间，这时玩家只要对其双手发动水球攻击便可以熄灭手上的熔岩。接着只要跳到BOSS的手上，然后锁定BOSS的头部发动水球攻击便可以对其造成伤害。如果速度够快的话，还可以连续以两次水球攻击命中BOSS。接着BOSS就会自废双手（废掉的双手会变成补充MP的光球），然后潜入熔岩生成双手，再从另一个地方出现。BOSS后期会在攻击时会增加投石攻击，这个比较难躲避，注意要不停地奔跑。打倒BOSS后返回Antheum就会得到Sword of Fire并让双子解开封印。





Defensive Techniques

Decoy
Antheum3楼的MEW师父房间

MEW师父。当剧情发展到第六章时，进入MEW师父的房间与他对话便可以按下L1键学到。装备后在防御状态下被攻击会使用替身术跳到敌人背后。

Twin Turbine
Roquefort Mine

拿着镐头的士兵。在攻击他们时会随机发动旋转手上的镐头防御武藏攻击的技能，因此要保持GetIn状态。按L1键发动后武藏会用剑作旋风式防御。

※Defensive Techniques都属于防御技巧，只要在装备后按下L1键便会发动。

Ascetic Techniques

红色的铁桶状敌人。在攻击它们时会随机使用防御技能把自己缩进铁桶内，在缩入时便能利用GetIn学到。发动后会让武藏的防御力增加。

透明的史莱姆。先锁定其中一只史莱姆，然后尽量远离它们，这样它们便会在远处变回方块状的无敌状态，在变方块的一瞬可以学到。发动后武藏会坐在地上且全身无敌，用于抵挡一次性的攻击和激光机关十分奏效。

动作迅速的忍者士兵。当攻击它至全身发红时，然后在锁定状态下被他用普通攻击打中，这样就可以学习到它的技能了。发动后会进入攻击力强化状态。

像玉米般的植物。先要锁定此怪物并保持一定距离，然后它就会露出本体并开始耍绝技，这时就可以发动GetIn复制技能了。发动后敌人不会攻击武藏。

※Ascetic Techniques属于特殊技能，也算是RPG中的辅助技能，按下○键后发动，再按一下取消。

小提示 5连击除了可以把第5击改变为发动速度和威力都更大的Three Sixty外，其实还可以在砍完第一下时按一下防御来取消武藏的硬直时间，接着继续攻击，形成无限连。不过这招对BOSS作用不大。

Chapter 4



进入一层的厨房，厨师Pepper会qingqiu武藏帮忙到Picodon Jungle杀一种黄色的鱼，接着她会现场表演杀鱼的绝活Fish Fillet，玩家只需要发动Getin就可以学到。接着进入Picodon Jungle，左方的水路不能前进，只好一直走。浅水的地方是可以走动的，不过有很多凶残的黑色鱼攻击武藏。对付这些鱼有特殊的方法，就是先对着它们按L1键防御，然后当它们飞过来时发动Fish Fillet，这样就能对它们造成几乎是一击必杀的伤害。对付那些接近后就会把自己包进外壳的玉米型植物也有特殊的方法，在远距离发动火球攻击就能将其一击必杀。另外在这个区域要注意使用回旋标的士兵，多使用防御技能。在第一个跳木桩的区域可救出 **Nox**。一直往上走，在进入山洞后跳上高台，遇到一颗像路灯般的植物时先锁定植物上的果实，然后发动火球攻击便可以点燃果实，引来飘虫，乘坐飘虫可以到达上方的区域，并沿着旁边的路在尽头救出 **Pecorino**。

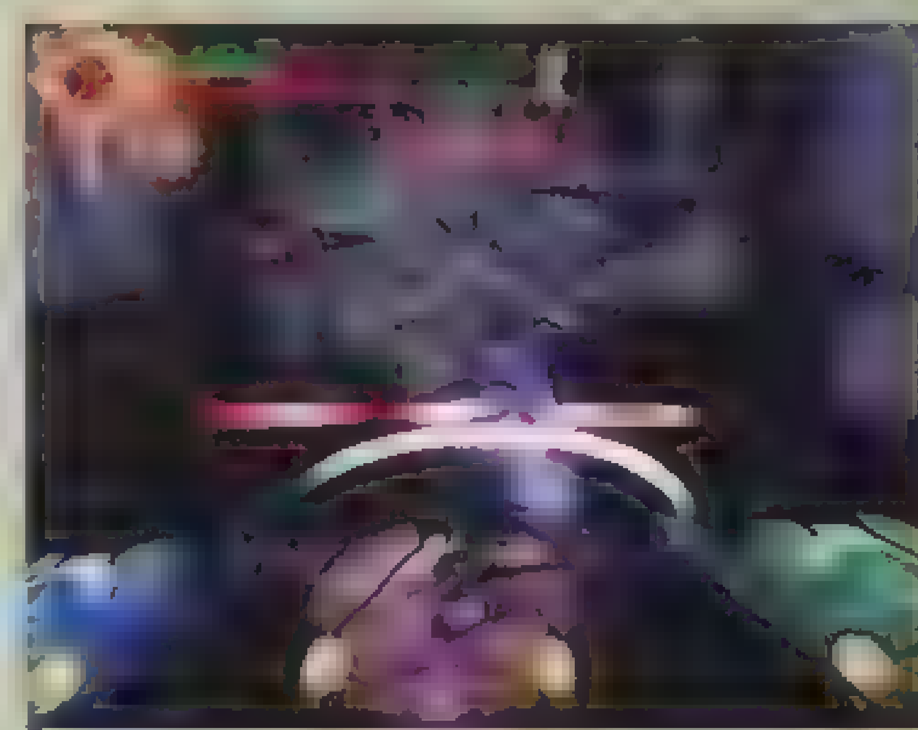
走出山洞继续前进，途中的一些大树会露出一些黄色的树干部分，武藏可以爬上这些黄色的区域。再次经过一个场景后会发现这里都是一些巨大的树木，不过要小心在下方会有大量的松果怪物，它们会冲撞过来，被围攻的话十分危险。其中只有3处可以攀爬的树干，有两颗树干都是打开宝箱的，只有一颗树干在爬上后可以发现一颗召唤飘虫的植物，点燃后一列由3只飘虫组成的车队会开过来，注意两旁的飘虫其实隐藏着士兵。在进入另一区域前记得接触一下CheckPoint。在下一个区域只要在走上平台的后点燃对岸的植物果实便可以跳过去。



利用飘虫飞进洞窟后便可以发现Pepper所说的黄色鱼。同样是使用屠杀普通鱼的技巧，先对其防御，然后当它跳起在空中时发动Fish Fillet，成功的话就会有特写画面且得到道具，失败的话则只有信息弹出，再次出现一条新的黄鱼。在取得鱼肉后跳上刚才的飘虫离开，但在途中被一个突然出现的龙型BOSS追杀。

The Crimson Gorger

由于这次玩家只能从3只飘虫之间移动，因此对操作要求比较高。当BOSS潜下水后会突然跳上来吞下一只飘虫，如果玩家当时站在那只目标的飘虫上就会被吞下去，需要不停转动摇杆和按□脱出。BOSS吞食的目标就是当它刚潜下水时武藏所站的那一只飘虫，因此这段时间最好不要随便走动。BOSS还会吐出火球攻击武藏，不过只要来回跳跃就可以轻易躲避。BOSS的脸靠近武藏或者伸出舌头粘住一只飘虫时都是玩家攻击的好时机。在BOSS受到一定伤害后会被另一只更大的BOSS撞死，接着换成攻击这个BOSS。大BOSS的基本攻击方法和前者类似，不过在靠近后会放电攻击。平时也会射出1～2根横扫的电流光线攻击武藏，必须用二段跳才能躲开。

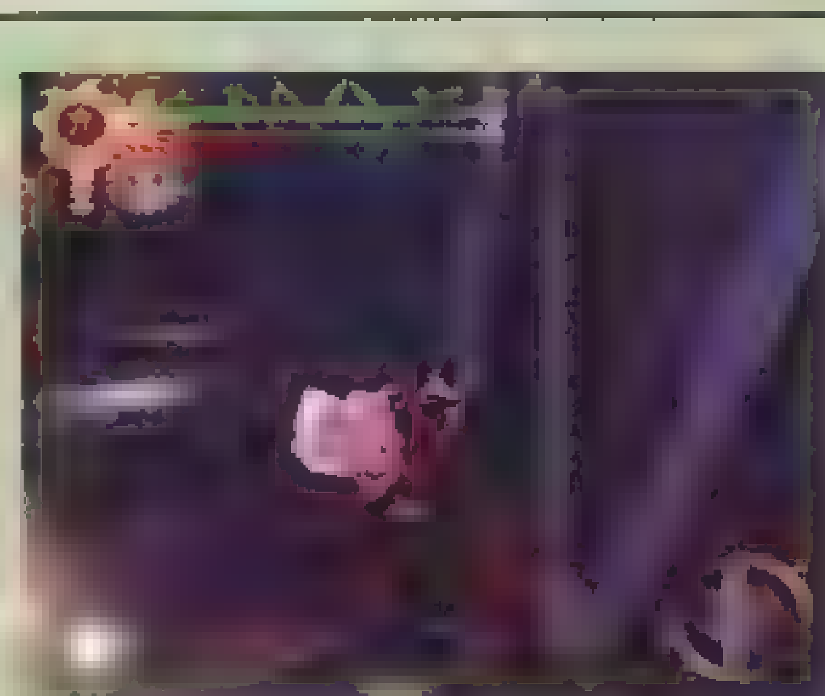


把鱼肉交给Pepper后如果选择第一项试食的话会减去5点HP，不过也会增加5点力量上限。接着到二楼的试验室与Gelabrenner对话，他会给武藏两个道具，其中的"the waterbug shoes"可以让武藏从水面上行走，这样就可以去打开Wellspring Woods初始地点的中央宝箱了。接着进入一层的锻冶屋与铁匠Mugwort对话得知他的燃料已经用完了，于是武藏便答应帮他到Roquefort Mine寻找。

在进入Roquefort Mine后，武藏会在一辆移动中的列车上出现。这时车顶上和空中会出现大量敌人来袭。普通的敌人随便对付，主要是空中那些敌人会不断地发射导弹攻击，玩家可以使用火球术把这些导弹打掉。在后期会出现一辆列车用齿轮攻击武藏列车的尾部，只要当齿轮接触到车尾时就可以攻击它，不过也不要靠太近，这样会被夹伤的。从远处会不时掉下落石，可让武藏移动到车头后方躲避。



从列车中落下后，一直沿着房间内的升降机到达矿山的底层，还可以救出 **Chimay**。路上只有使用机枪的机械和红色的士兵，比较容易对付。但在最深处抱起燃料矿返回时，情况却完全不一样。原来在路上埋着的黑色矿石都会变成红色的矿石怪群体袭击武藏，HP减少还是小事，这些矿石怪更会把武藏手上掉下来的燃料矿吞食，只要把矿石放在地上一小段时间肯定又要重新在最深处的房间中抱一次。更离谱的就是这些矿石怪物是无限量生长的，而且越上一层怪物就越多。这里猫猫建议采用闪电型走法尽量躲开怪物的攻击，在燃料矿被击落后立刻不顾一切捡起来。把矿石拿回Antheum便可以完成任务。



在返回房间时公主再次被敌人掳走，进入Banon's Office听Banon发完牢骚后，到二层的竞技场与Colovnin对话，他要武藏把一条"the champion's belt"交给在Picodon Jungle的弟子。由于有了the waterbug shoes，所以这次可以从左方的水路前进了。在第一个房间中用刀砍下吊在空中的茧，救出Colovnin的女弟子Lstara，然后抱着她继续走。跳在蜘蛛网上再跳一下就能利用弹力到达更高的平台。在途中看到一些被茧困住的Pico族也要救出来，只要记住有蜘蛛网踏脚的地方就肯定有东西在上方这个道理，在可以在该区域畅通无阻。途中要注意一些会在头上长出炸弹的蜘蛛，它们一般都会有一个黑色的圆形母体在附近，不把母体消灭的话可是后患无穷啊！在跳上一个高台后发现记录点，这时Lstara也要求分开行动。在走出房间后在一个有转动木桩的地方对岸有一堆叶子，用火球燃烧的话便可以落下救出一个Pico族，它会帮武藏打开古怪的门，进入里面可以救出 **Kaydon**。返回刚才和Lstara分开的房间一直往上跳，途中在外部要依靠树干部分爬上去。在一颗植物前会遇到一个吊在半空的茧，使用Great Oar的剑技可以将其破坏，然后乘坐被救出飘虫渡过对岸。在前进途中还可以救出 **Selfie**，再次遇到吊在半空的茧也可用相同手段救出飘虫。最后在顶部遇到BOSS。

Arachnolia

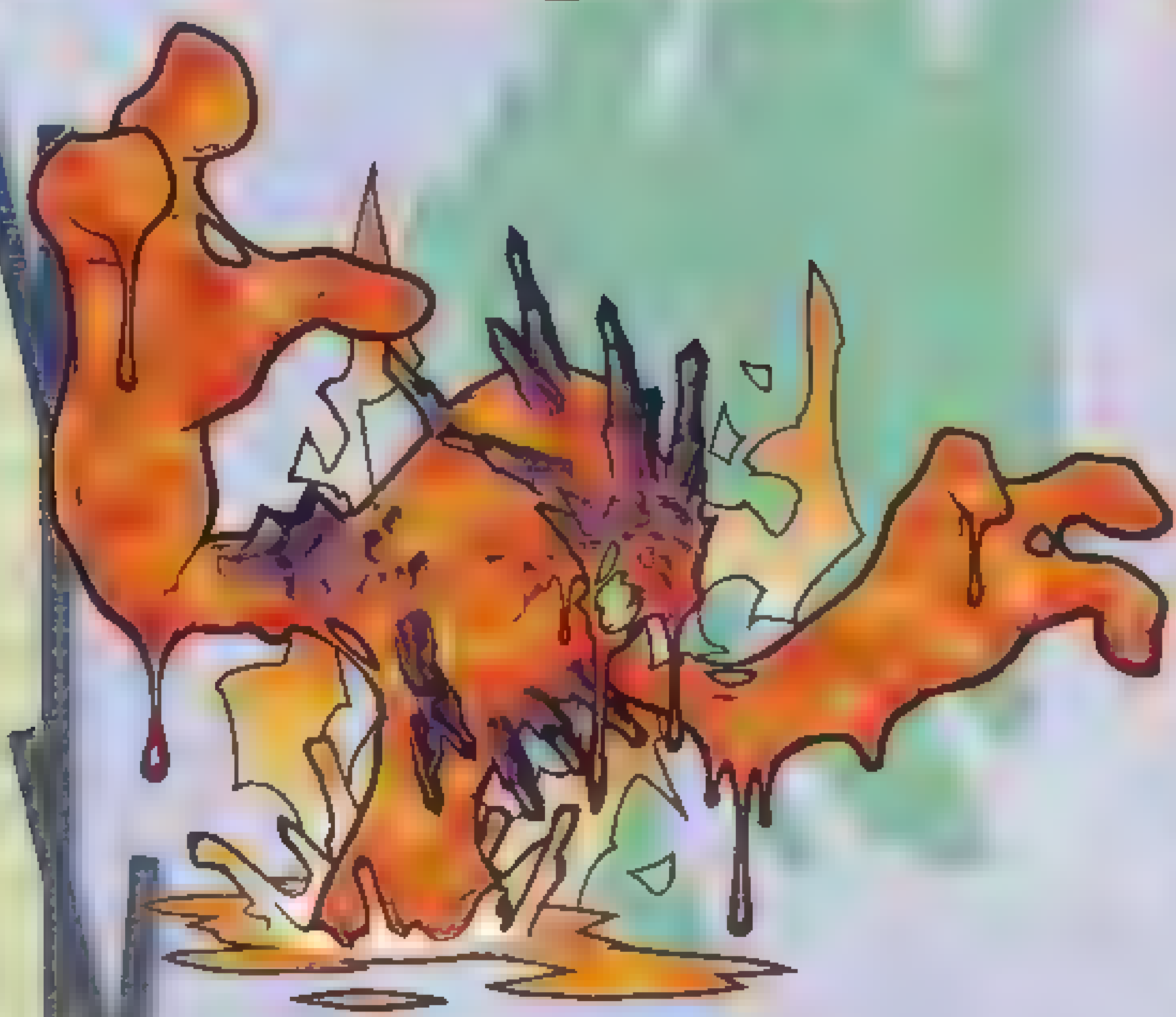
这个BOSS是一只四足的机械大蜘蛛。首次把4只腿砍伤后，Pico族的长老会帮武藏让四周的花苗生长起来，这样当BOSS在4只腿都被打伤后，就会靠在其中一个植物附近歇息，控制武藏跳上花朵顶部，然后再跳到蜘蛛的腹部狂砍紫色的核心便可以对其造成伤害。不过这个BOSS也并非等闲之辈，它在普通状态下会喷射蛛丝绑住武藏，如果玩家不赶快摇动摇杆且狂按键的话就会被BOSS虐待。然后它还会放出一个爆弹蜘蛛的母体，不尽快消灭就会有麻烦。BOSS使用钻击从高空攻击武藏后会有一小段硬直时间，不过玩家也不能恋战，因为它的腿分开时是可以攻击到武藏的。在4只腿被砍伤后，BOSS吊在空中的一刻也会放出两个刺球追着武藏，最好在落下来的一瞬消灭掉。战斗完结后把the champion's belt交给在Lstara，然后回去Antheum后，她便会给你Sword of Wind并解开封印。





小提示 无论是中BOSS还是大BOSS，如果在BOSS战中死亡的话都会从刚进BOSS战时状态重新开始。不过好处是除了恢复进入BOSS战时的道具数量外，还会帮武藏补满HP和MP，因此玩家如果觉得这次BOSS战打得不好或者本来就没剩多少HP，便可以在BOSS战中故意死亡。

Chapter 5



在Banon's Office与Banon对话后，接着出发去新地点Mouna Temple。这里会出现一些攻击后分成上半身和下半身的机器士兵，不过威胁不大。进入房间的大厅后先一直往左方走，在尽头处可救出Bel。然后返回大厅从右方的路进入一个超大的房间，在这里看到Clochette被人困在一个牢狱式的吊笼中。从房间的中楼梯往上走，途中会遇到一些金色的铠甲怪物。对付这些怪物要先发动龙卷风吹散它们，然后攻击其露出来的核心。把房间中的所有铠甲怪物消灭后，所有的笼子铁门就会解开，同时也有不少敌人出现，抱起地上的Clochette返回大厅吧！

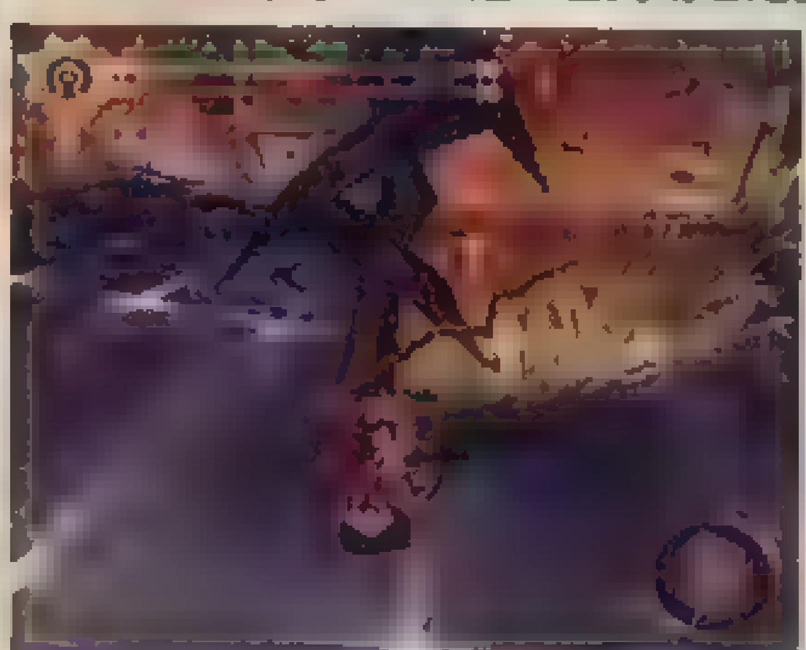
继续往刚才就救出Bel的方向走，现在可以打开一个附有奇怪图案的大门了。在进入里面后，除了白色的士兵出现外还会出现一些漂浮在空中的魔法师，它们会发出一个光球攻击武藏。如果武藏手上抱着Clochette的话，那么就会立刻转移到魔法师的手上；如果武藏手上没有任何东西的话，那么就出强制抱着一个大炸弹，要赶快放下。另外它们还会不断召唤出新的士兵，不尽早消灭它们的话后患无穷。不过有些房间的魔法师是源源不断地涌出，因此在这里还是建议玩家以逃跑为主。

进入一个巨大的房间中，会出现很多需要跳跃的平台。虽然直接跳似乎是够不着对岸的平台，但其实这里存在一个视觉的小考验。只要玩家从正方形的平台角落跳到对岸角落，是刚好能跳过去的，这个其实还真是累人的设计啊……在跳过对岸后，就会开始出现有射灯的房间，如果不幸被这些灯光射中的话，所有的门就会被封闭，玩家必须要破坏警报系统才会解除，不过有些房间是可以破坏掉这些射灯的。在第二个有连续射灯的房间中，有一个出口一直被射灯照着，玩家应该从另一个房间的高台绕到射灯的背后将其破坏，途中还可以救出Mimolette。接下来在一个充满毒液的房间中需要小心地看准喷射毒液的时间距再跳跃前进。途中有一条被射灯扫射的道路应该先跟着射灯前进，然后跳到中央部分的右手平台，待射灯经过后再返回。在进入下一个房间后便发生BOSS战。



Ashura

这个BOSS并非使用本体攻击，不过玩家要攻击的也并非它的本体，而是它用于攻击玩家的剑。虽然它每次都同时召唤6把剑出来，但玩家可以攻击的就只有带有颜色的真剑。在战斗初期，BOSS会同时让6把剑砍下地面，且制造出地裂效果，使用二段跳是躲避的首选，然后还可以趁机砍一下真剑。接着BOSS会用剑横扫一下，再用另一把剑直砍一下，在直砍落空后玩家就可以攻击真剑了。BOSS还有一招是把所有的剑插到身边，然后逐一让剑划着地面攻击玩家，因为剑的攻击路线是呈弧线的，因此只要向前和左右适当回避就可以躲过了，最后一把划过来的剑会停留一段时间，可以趁此攻击。或者在它插下地面的时候，直接冲上去攻击真剑也是省事的选择。最后BOSS还会让剑在画面中喷火，玩家应该跟随着火焰的转动方向拼命攻击。



得到了Sword of Void后返回Antheum，在三层看到哭泣的Burrini，于她对话后得知小鸟受伤不能飞行，于是便陪同她到Wellspring Woods寻找治疗的蘑菇。返回上次的迷宫十字路口，然后抱起Burrini，像上次一样听她的指示走。要注意途中不断出现的红色士兵，不能恋战。只要找到了3个蘑菇便能成功完成任务。

在Antheum一层与Nox对话会发生Seifie的吉他走音事件，接着Seifie希望武藏能帮他寻找新的吉他，于是武藏再次进入Mouna Temple。由于寺庙的封印已经解开，所以除了怪物的出现位置不一样外，整个建筑也充满了金碧辉煌的感觉。不过以前的分裂机器兵也进化成巨大的盾牌壮汉，玩家需要把盾牌破坏才能对其造成伤害。在进入后不久会发现一个房间被激光挡着，利用龙卷风把掉下来的史莱姆卷到对岸的装置上便可以消除，接着可以救出Raclette。沿着上次的路线一直走，继续利用龙卷风解开各种机关，以前巨大的条状石块现在可以打碎了。在上次充满绿色毒液的房间中救出Colby，接着从地图北方的门进入。在里面拥有很多房间，房间与房间之间都用条状的石块隔开，只要攻击便可通过。房间里面有不少道具，要认真搜刮。在最尽头的房间里可以找到"the Soaring V electric lute"，然后从旁边的传送点返回Antheum便能完成任务，并取得"a black disk"。鉴定后与三层召唤之间前的Clochette对话便可以解开Sword of Void的封印。



Chapter 6



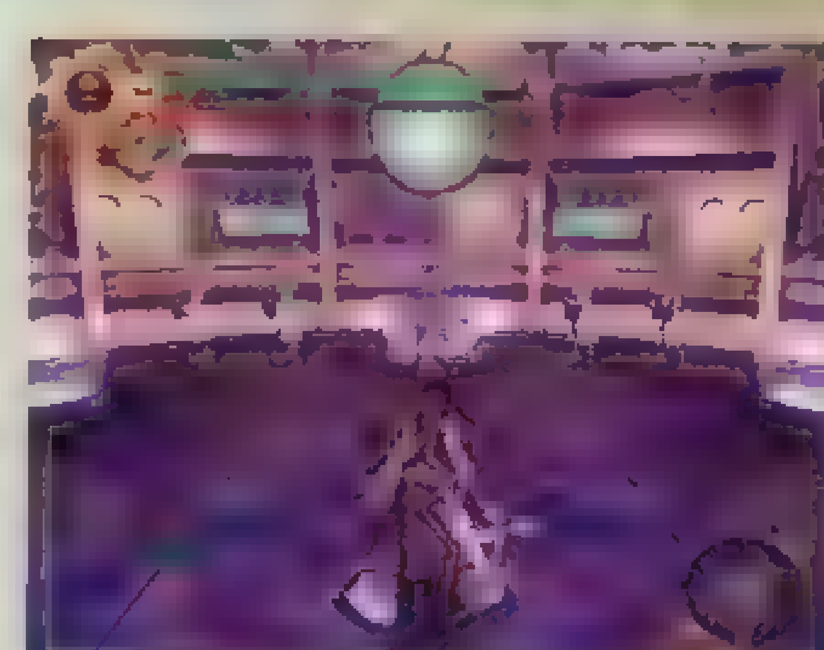
先进入Banon's Office与Banon对话，然后从二层的研究室取得Jetboard，这样就可以到达最终的敌基地Rampart Isle了。在到达后发生剧情，然后武藏被封印在黑球中，要不断拨动摇杆和按□键才能避免HP流失。

进入基地先跳下边缘的下层，然后用砍击打开开关。接着爬上墙壁利用中央的圆台到达上层，这时会有无数射激光的眼镜围着武藏，只有使用Great Oar的剑技将机械一口气毁灭掉才能继续前进。在这里要注意一种行动迅速的士兵，对付他们一定要速战速决。在门前用地震攻击打开开关。在进入下一个房间后锁定下一道门前的火炬，然后发动水球攻击熄灭火焰。接着在下一个房间则要使用火球攻击点燃房间四个角落平台上的火炉。再下一个房间发动龙卷风把士兵吹到对岸压下机关。然后在下一个房间利用缺口跳到传输带上，躲避压机从另一个出口爬上上层。接着发动Sword of Void的隐身术从监视器底下穿过。最后就会在下一个房间的尽头遇到BOSS之一的Malbec。



Malbec

要对付这个BOSS实在太简单了。首先此BOSS只有两种攻击方式：1.召唤4位机械MM用机枪攻击武藏；2.分身成6个影像，发动黑球攻击武藏。对于这个时期的武藏来说，这4位MM只需要1～2剑便可以击倒，接着分身成6个影像时逐个砍击，直到砍中真正的Malbec为止。就算砍不到，也几乎不会被其黑球打中的。击倒他后取得a lever。



使用a lever打开下层的秘密通道，在进入里面后乘坐升降机到达上一层。这里有3条路线让玩家随意选择，西北方的路线尽头是对付BOSS之一的Shiraz，东边的路线尽头是同时对付两位BOSS Glogg和Riesling。南方的路线则是进入CheckPoint和取得一些道具的路线。下面介绍这些BOSS的打法：

小提示 在游戏后期可以从三层的Taleggio处购买角色的卡片，这些卡片除了能在武藏的房间查看外，还能以低买高卖的方式赚钱。在购买卡片时Taleggio会告诉你这张卡片的价钱升跌了多少百分比，而且每个时期的价位都不一样，有经营耐心的玩家可以靠这手段赚钱。



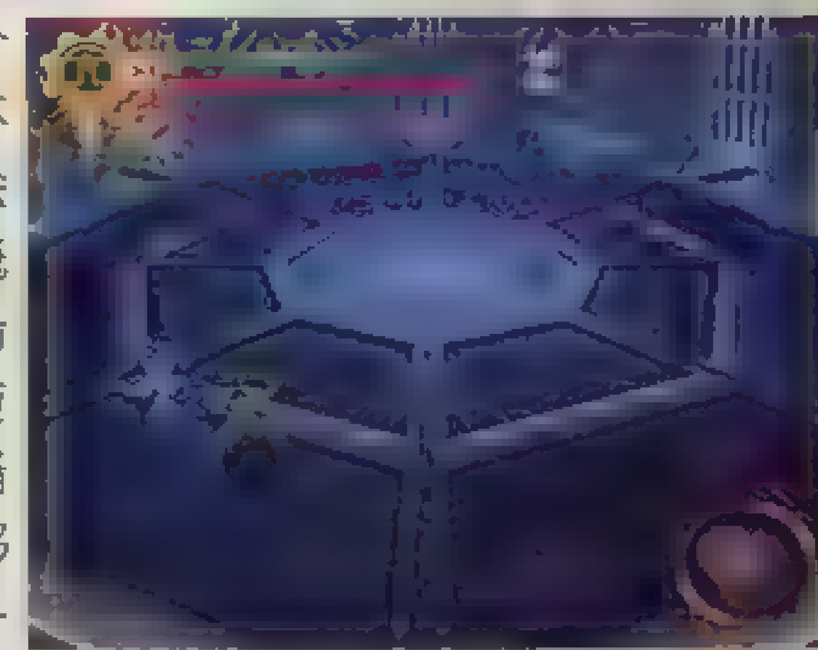
Shiraz

精通剑术的BOSS。他的行动十分迅速，喜欢一下子绕到武藏的背后攻击，不过也因为每次都是在武藏背后攻击，所以直接向后方防御就可以避免伤害。另外他会在远距离伸出蝎子尾巴攻击武藏，不过基本都是可以防御的。最后还会跳到空中发射大量的蝎子尾巴，同样用防御抵挡。在他跳到空中攻击落地后就是攻击他的最好时机，配合4下连技+一下技能的打法会比较实际。



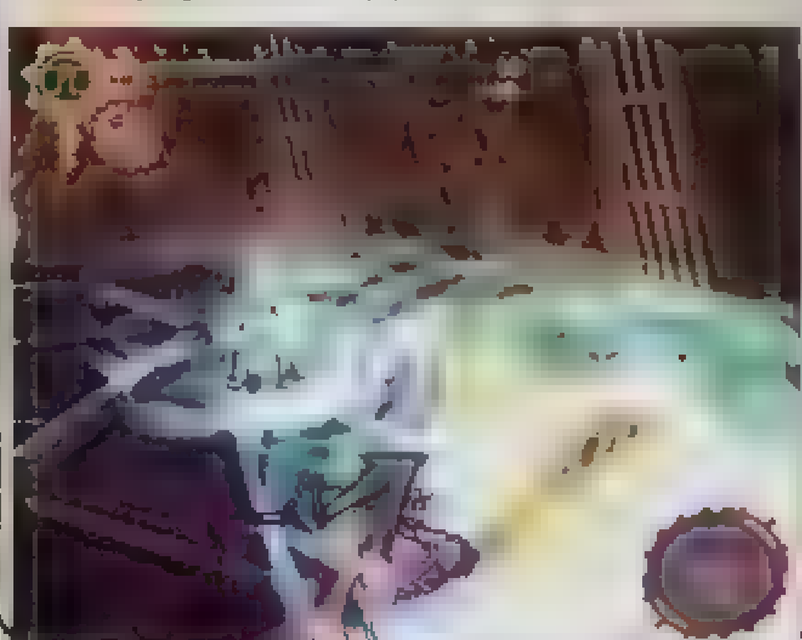
Glogg&Riesling

同时面对两个BOSS，不过难度也不会很高。两个BOSS会站在平台的两端轮流转动手上的武器迎击武藏，这时另一位BOSS则会处于无防备状态，不过他每次移动一次都只能攻击一下，因此最好使用强力的招式。接着当画面的视角突然转换时就代表二人要发合体攻击，这招范围十分广，所以在发现视角变化时立刻移动至两人对角线的边缘躲避，不过在发动合体技后其中一名BOSS就会喘气，这时也是攻击的时机。接下来他们二人还会使用冲撞攻击，不过路线是固定为十字型。玩家只要轮流攻击二人便可以轻松通过。



Rothschild

返回升降机中央到达上一层，在这里终于再遇公主，但是Rothschild出现并阻止武藏，于是战斗开始。Rothschild毕竟要厉害得多，他会连续使用3次龙卷风攻击，玩家一定要不停跑动回避。接着他会召唤出两名士兵攻击武藏，但是这只能成为玩家补充能量的助手。当Rothschild站到边上时就表示他即将要发动横扫的龙卷风喷射攻击，玩家最好先站到一边，然后在他发动后一直向另一方向跑动。当他发动完喘气时就是攻击的时机。另外当玩家挡下他的剑技后也可以进行反击。



使用所有的属性剑救下公主后，继续抱着她进入大门。在巨大的楼梯可跳跃前进时突然地面开始崩落。这时玩家千万不能犹豫，继续往前跳跃前进，在一处前方地面落空的地方先跳到旁边的铁管上，然后绕道跨越这块空的板块。接着进入房间后便是最终BOSS的战斗。

Dark Musashi

这个BOSS就是一个冒牌的武藏，不过他拿着的都是武藏刚才使用了的5把属性剑。首先BOSS会发动冲击，在圆形的地图中以五星阵的路线到处撞击，不过总体来说这招的速度并不算快，多使用二段跳和不规则的移动可以回避。在一轮撞击后，BOSS便会根据背上装备的属性剑发动剑技，由于这些技能都是玩家耳熟能详的，因此应该可以轻松躲开。接着BOSS使用5连击攻击武藏时就是最好的反击机会，在挡下BOSS的5连技后使用3连技+Three Sixty攻击的他的话能得到绝佳的效果。如此循环便可以击倒Dark Musashi。



Gandeake Nebulized

最终BOSS出现了，依然是那么巨大。BOSS最可怕的攻击方式和对应方法有两种：1.使用暗黑大剑回旋攻击，使用二段跳躲避；2.飞上高空让地面上出现一个移动的影子，影子只要接触到武藏就会伸出尖石攻击，不停移动和跳跃可以躲避。每次在BOSS发动了强力的攻击后都会有一下声效，这时玩家便可以利用这段时间上前拼命砍杀BOSS。之前留下的增加攻击力和防御力的道具在这里都毫不留情地使用吧，反正二周目是不继承任何道具的。



Gandeake

这个算是在游戏结束前的一个小游戏吧，在起死回生的公主和其他MM的支持下怎么可能不耍一回酷呢？两人在决战开始后，玩家必须马上紧按R1键锁定Gandeake，然后在其攻击武藏的一瞬间，头上出现“！”号时按下□键发动反击技便可以迎来字幕画面。不过这次连结局都那么简单，实在是不够诚意啊！希望即将到来的日版会更精彩！

通关后的变化

游戏通关后会给予玩家一个最终存档，读取此存档便可以以Hard模式进行二周目。Hard模式的敌人不见得厉害多少，但HP似乎都翻了一倍，玩家几乎要2～3轮攻击才能击倒一个。不过最遗憾的就是二周目只继承卡片的收集，武器、等级、道具和技能收集都不继承，这是最让人不爽的地方！如果玩家依然想挑战二周目的话，建议在一周目进入最终迷宫前最好把钱都花在卡片上，因为进入了最终迷宫后就不能再返回了。另外在通关一次后以最终存档开始游戏就可以看到另一段片头动画了，不要一下子按过去哦！



无赖的技能

其实在游戏中存在一个究极的技能，只要学会了这个技能后，相信玩家只要在最终BOSS前只要拥有一两个回复MP的道具就足够了，那就是Inner Refuge。使用这招后武藏会在地上坐禅，虽然不能移动或者攻击，但在这个状态下的武藏是无敌的。发动这招同样是会徐徐消耗MP，不过减少的速度比其他同类的招式要更慢。拥有了这个绝活后，应付BOSS的一些发动时间比较短的技能十分奏效，就算是最终BOSS的旋转大剑攻击等技能也不能伤到武藏的一根毛发，所以玩家一定要在Mouna Temple的史莱姆身上优先学会这招哦！

学不到的招式

有些怪物的技能可能在初次遇到时还不能学到(就算能量槽蓄满，头上也不会在敌人发动技能时冒出“！”号)，这是因为玩家的Focus值不足，所以不能复制(Focus值还会影响槽增长的速度)。因此在升级时适当增加Focus值是十分重要的，不然就会错过后期的一些强力的特技了。



小提示 游戏初期能够补充MP的道具就只有Kiri的冰淇淋，但无奈这些冰淇淋在很短时间内就会溶化成只剩下甜筒，不过只要玩家在她那多买两个50块的干冰(Dry ice)就可以让冰淇淋在长时间内都不会溶化。

文 Gouki & 阿迪



激情！胜利之路 新篇章拉开帷幕

WORLD SOCCER Winning Eleven 8 LIVEWARE EVOLUTION

世界足球胜利十一人8 网络对战版	Konami KCET	SPG
PS2	2005年3月24日	日版
对应PS2网络套件、多重对战连接器		推荐玩家年龄：全年龄

网络对战完全指南

1 网络要求

Konami这一次为了《WE8LE》可谓是做足了功课，在一切开始之前，我们可以先去Konami东京公司的官方主页上下载一个名叫“we8le portcheck.zip”的软件压缩包，该压缩包的下载地址是：

http://game.konaminet.jp/we/we8le/download/we8le_portcheck.zip

这个就是专门用来测试你的网络是否能够支持《WE8LE》网络对战功能的软件。《WE8LE》的网络对战功能要求你的网络必须开放UDP 5738号端口（UDP 5738番ポート），编辑部采用的是ADSL接入方法，按照软件给你的提示将UDP 5738号端口打开，就可以进入下一个步骤了。



◀针对不同的网络接入方式，开放UDP 5738号端口的方法也不同，在这里就不详述了，实在弄不明白的可以去资询一下身边了解这方面知识的朋友。

2 必要道具

PS2主机一台

正版游戏软件一套

日版网卡一张（PS2 BB UNIT套件）

国际信用卡或者WEB MONEY

网络测试成功之后，就可以进入下一步实际的网战准备工作了。网战的“必要道具”已经清晰列出，缺一不可。由于在连接Konami服务器的过程中，会自动启用一个名叫“DNAS”的软件来检测你使用的的主机以及软件是否合法（也就是说PS2主机是否被改过直读，游戏是否为正版），所以，一台未改过的PS2和一套正版游戏软件是必需的。支付网战的费用是通过国际信用卡（VASA或MASTER CARD）或者WEB MONEY（相当于国内的网络游戏点卡），《WE8LE》的网战不提供任何免费服务，开通就要开始付钱，详细的费用清单请见附表。

《WE8LE》网战收费标准

项目	收费标准			
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
日本[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]

3 为PS2建立网络连接

在游戏的主菜单画面中选择“NETWORK”就会进入网战模式。首先游戏会自动检测你的PS2是否设定了网络连接。如果没有，会提示你先设定网络连接。设定网络连接的方式要视各位的上网方式而定。采用ADSL上网的玩家就要将ADSL的用户名和密码输入相应的提示框中。检测成功之后，会提示你在PS2记忆卡中保存一个PS2网络连接向导，以后上网时就可以直接从记忆卡中读取用户名和密码了，非常方便。

4 申请feega-ID

你的PS2可以上网了，与Konami的服务器连接之后，首先我们要申请一个feega-ID，用来交纳相关费用以及获取网战的相关服务。选择第二个选项“会员登录画面に行く”，就会自动连接到feega的主页上。再选择“feega へ入会する”，就会来到一个参与者年龄的确认画面，选“はい”→“同意する”，就会来到用户注册界面，需要注意的是这个界面只能够输入日文片假名，如果不懂片假名的话，随便输入也可以，输入完毕之后按右键进入个人密码（パスワード）的设定界面，下面一行“再入力”即表示再输入一次，输入完毕之后按右键进入EMAIL的输入界面，键入自己的EMAIL。按右键，“メール配信希望”（是否希望接收EMAIL），“希望しない”是NO，“希望する”是YES。接下来进入“郵便番号”（邮政编码）的输入界面，随便输入一个即可（例如540-0037）。



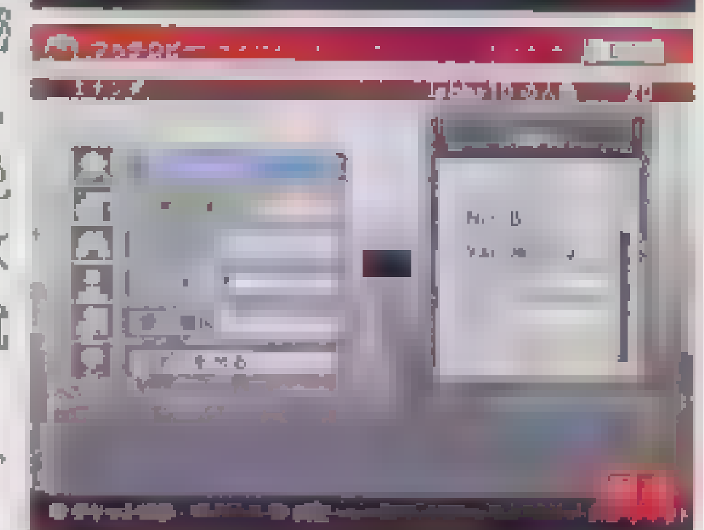
然后就是非常关键的国际信用卡（クレジットカード）号码输入界面了，上面一行是输入信用卡的卡号，下面的日期则是信用卡的有效期限。输入完毕之后，按右键就会来到一个内容确认界面，全部信息确认无误之后，按○键确认，即完成feega-ID的申请，在刚才申请的EMAIL信箱里就会收到申请成功的feega-ID用户名和密码。

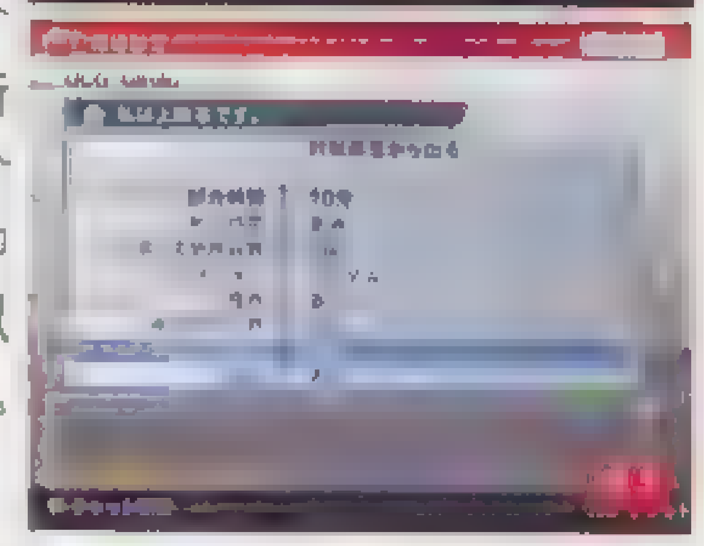
5 申请服务种类

feega-ID申请成功之后，下一步是购买服务，再次连上Konami的服务器，选择“サービスの购入画面に行く”→“サービスの购入”（需要输入刚刚得到的feega-ID用户名和密码），就可以购买各种相关服务了。建议第一次只需要购入第一项“Winning Eleven 8 LE ID利用”和“コンペティション”参加权”这两项就可以了。其余的项目可以到网战成熟之后再购买也不迟。

6 网战开始！







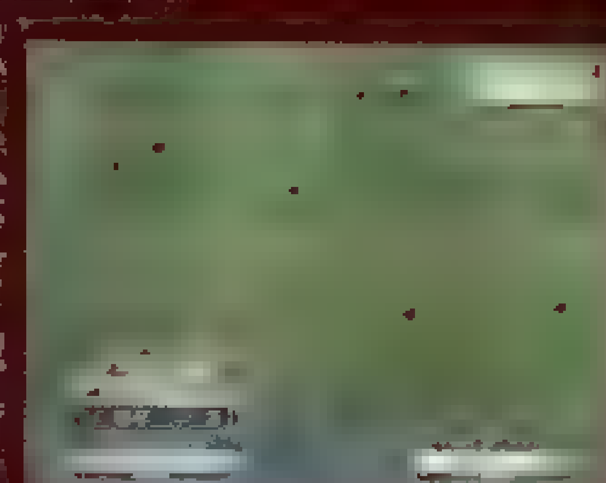
再次连接服务器，这一次就可以选择第一项“ロビーへ接続する”！之后会再次提示你输入feega-ID和密码，核证成功之后还会提示你将Feega-ID和密码保存在记忆卡中，这样下次就可以避免重复输入的麻烦。OK之后，选“接续”，就可以来到“プレイヤーデータの选择”的画面。每个feega-ID都可以新建3个选手ID，这个ID将会显示在比赛中球员的头顶上，所以建议还是不要过长。建立之后选“ログイン”，即来到“ネットワークメニュー（网战主菜单）”（图1）。选择第一个“マッチロビー”，就会看到诸如“カストロ”、“ミナンダ”之类很熟悉的名字。其实这些名字都代表着服务器的名字。选择一个，加入某个lobby，来到图2。第一个“对战部屋选择”是去主动找对手比赛，第二个“对战部屋作成”则是建立一个对战房间，做主机等待对手找上门来（图3）。

网战心得

◆网战有很严格的规则限定，视角、换人光标切换速度、门将是否手控、长传球模式等等全部都是默认值，希望网战的玩家一定要提前适应。

◆由于网速的问题，建议大家还是尽量做主机（新建对战房间）来进行网战，否则有可能遇到比较严重的按键延迟现象。

◆对战中途不可以暂停，死球时可以调整阵形的次数在比赛开始之前是可以设定的，最多也只有3次，比较苛刻。



◆网战的一切数据都使用默认值，不能够读取记忆卡里的任何资料，大家可以自己提前训练一下在120秒之内将阵形调整好，然后LOCK。

&3DM-SM

©2001 Korea Football Association. adidas, the adidas logo, the 3-Stripe trade mark and ... are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission. The use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Eredivisie NV. Gioco ufficiale ... concesso in licenza dalla LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI. Campeonato Nacional de Liga 04/05 Primera y/o Segunda Division Product ... All other copyrights ... property of their respective owners and are used under license.
©2005 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo

OK 现在为止的战绩：1 点 1 胜 7 负，负的场有的是因为……问题……一场是因为作弊……按键延迟原因……



新要素全披露！神技 Elastico

或许当你看到"Elastico"这个葡萄牙语单词会一时感到陌生，但如果当我说出它的独有中文名称"牛尾巴"，作为一名球迷玩家的你一定会非常熟悉。没错，它就是罗纳尔迪尼奥（下文统称"小罗"）的梦幻神技牛尾巴。在《WE8LE》中，牛尾巴成为了小罗独特的商标式动作，而且这还是可正常操作的假动作。大家可以在《WE8LE》中亲自尝试这神奇的足球技巧，你一定会为足球那奇妙的创造力所叹服。接下来我们将为大家从每一个角度全方位地去介绍牛尾巴，看过以下的内容后你一定会对这一神技有更加直观的印象和更加深刻的理解。

牛尾巴

在盘带过程中或原地控球时，连续按3次L1或R2。

牛尾巴的名称来历

这一神奇技巧在足球王国巴西的葡萄牙语中叫"Elastico"、在汉语中是"牛尾巴"、而在日语中则是"エラシコ"。因为这一假动作的动作趋势与牛的尾巴在来回摇摆扫动时的轨道非常相似，因此中国球迷形象地戏称其为"牛尾巴"。在《WE8LE》中暂时得知共有四名球员可以使用牛尾巴，他们是里维利诺（巴西元老）、罗纳尔迪尼奥（巴西）、伊布拉西莫维奇（瑞典）、罗纳尔多（巴西）。

牛尾巴之父



罗伯托·里维利诺，Roberto Rivelino，上世纪70年代继"球王"贝利之后的巴西足球绝世巨星。他那具备加农炮般强力和导弹般精准的任意球，巧妙细腻的盘带技术，使他成为了伟大的巴西"10号"衣钵继承人。巴西在1970年墨西哥世界杯完成了三夺胜利女神杯的壮举，里维利诺功不可没！

牛尾巴第一次展现于世人面前是在1968年，巴西与西德在巴西的马拉卡纳体育场进行的一场友谊赛中。里维利诺首次在马拉卡纳的十几万球迷面前展示了牛尾巴假动作。而更加具备纪念意义的是，首次被牛尾巴假动作戏耍的是德国足球的"皇帝"贝肯鲍尔。

牛尾巴全面解剖

秒间回放，逐帧解说！

★身体重心首先向利足方向前倾，这是为了制造向该方向盘带的假象。

★利足外脚背轻轻地顺着足球的底部，从内向外一扫。

★在这个一扫的过程中，外脚背是采取一个切入的势态。

★当球向之前身体前倾的方向运行时，利足外脚背顺势将球勾向反方向。

★身体的重心同时也以圆弧状移动到反方向上，最后造成对手失去重心，成功突破。

牛尾巴之读者竞猜版

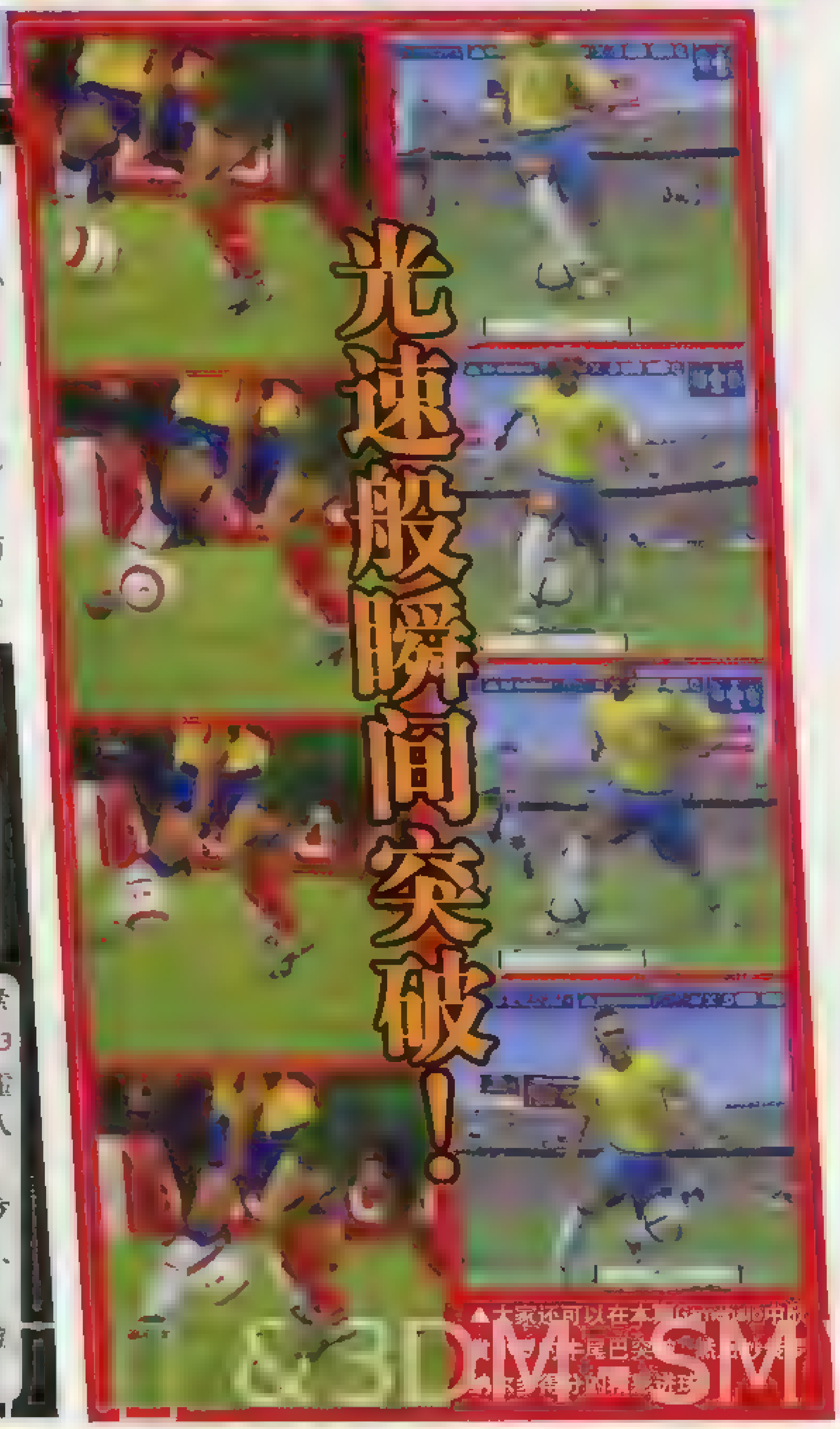
在总第124期的电子竞技场中，我们发布了关于牛尾巴操作方式的竞猜有奖活动，以下选登两条读者的竞猜内容和大家共同分享：

●神龙摆尾：R2+→，紧接着←或L2+→，紧接着←或L1+→，紧接着←。——lulu198593

（lulu198593读者的操作方式颇有些一代宗师霍元甲的霍家迷踪拳的味道，想必《WE》制作人高冢新吾先生也是我们中国武术的爱好者。）

●"牛尾巴"操作：R2+右、然后R2不放方向键迅速变左，很像格斗游戏操作的"拳、前、后"。——北京某匿名读者

（这位读者的操作方式有触类旁通之妙。竞技游戏本一家，格斗足球两相宜。）



▲大家还可以在本……牛尾巴突……

在《WE8LE》中，罗纳尔迪尼奥……神……向他注视的反方向……球……那么……小罗……神……

让球转身操作方式

大家常说齐达内是世界足坛里技术最好的球员，这是因为他的传接球技巧已臻化境。停球、转身、再出球这三个步骤。齐达内能够将前两个步骤合二为一。快并不是单纯比谁做一个动作速度更快，而是谁能够化繁为简，在意识上快人一步。

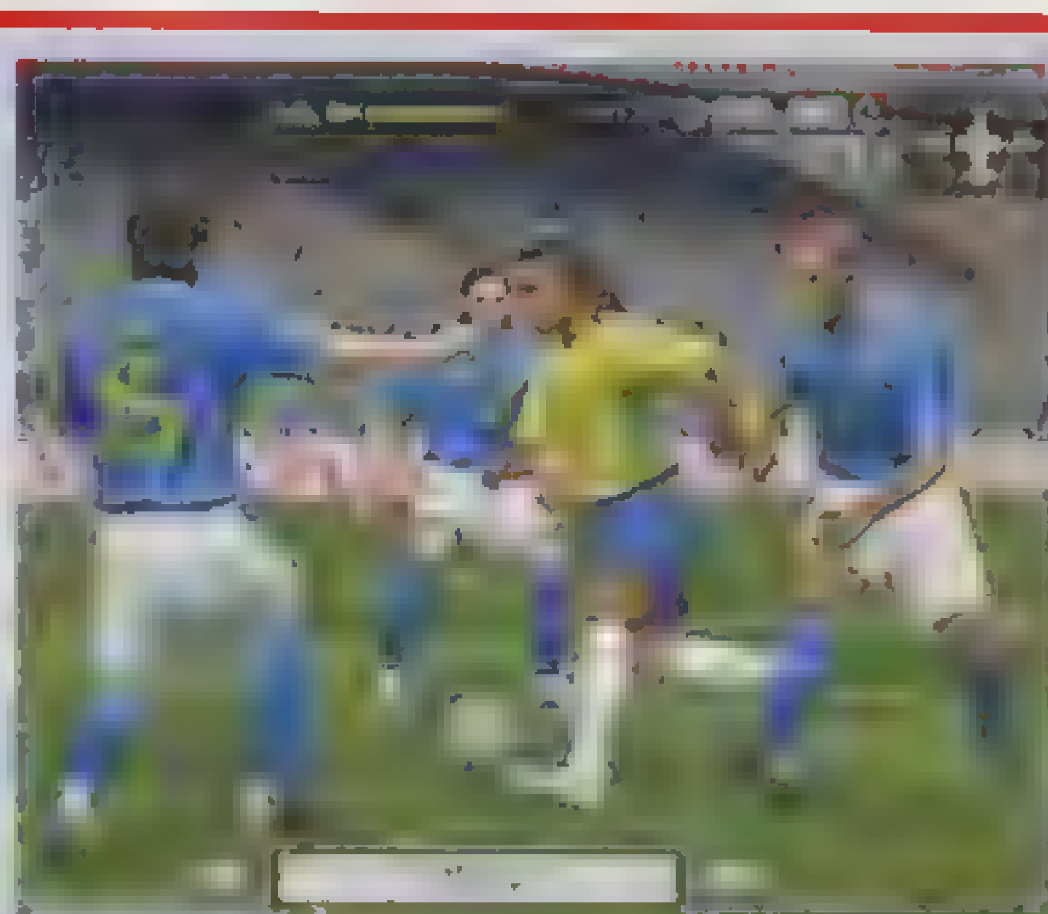
在《WE8_LE》中新加入的操作里，让球转身是其中的一大亮点。在适当的时机运用它，能够打乱对手的节奏，使自身的进攻更为流畅。一般在身后有大片空当，或者使用速度快、敏捷性高的球员时出奇不意地使用让球转身会有较好的效果。

在接到传球之前（球距离身体一个身位的距离），按下代表此时身体正前方向的十字键。



合理冲撞，活用护球

在《WE8LE》中由于制作人对身体平衡有了新的认识，所以在防守上就必须跟上时代的步伐。其中最明显的例子就是阿根廷的特维斯，身高只有169CM而身体平衡则高达87，在实战对抗中异常能挤。本作的身体对抗的变化主要体现在以下几个方面：



■除了身体素质一流的强力后卫外，一般情况下防守一方难以从侧后方利用强制移动将盘带球员挤倒，更多时候会造成防守方的踉跄而造成更直接的突破。

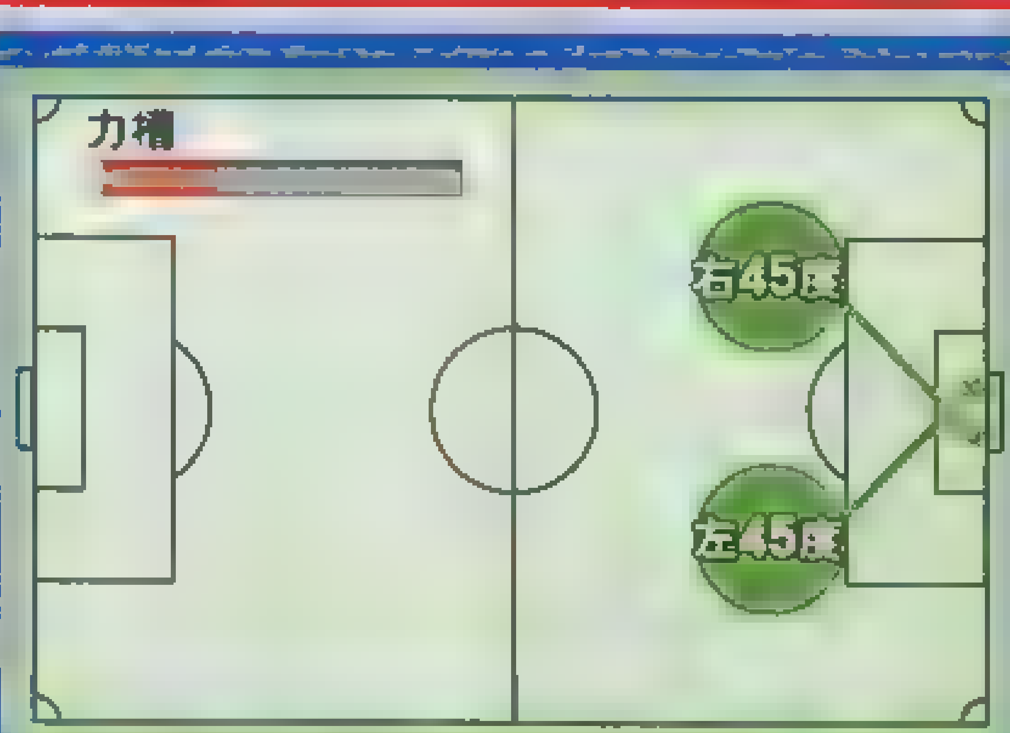
■组织完整的区域防守，对于还得依靠人数优势的防守方来说至关重要。确定了一人扑至少得有一人补这样的基本思路，对于协防保护有一定的益处。

■当防守球员处于传球线路附近时，有时候不按○键也能够做出铲断的动作。

■铲球的判定面积和时机又有所提升，将会是《WE8LE》中的主要拦截手段。

各种吊门弱化！单刀推射复活！远射再次爆发！

在前作《WE8》中，由于守门员在对各种射门的整体反应上异常神速，特别体现在扑单刀时的地滚球上。这就造成了许多比赛射门5次进3球，整场比赛充斥着令人昏昏欲睡的频繁攻防转换。KCET在举办了第一届全日本王座赛后也清楚地认识到了这一点会令《WE》的比赛变得极之乏味，因为绝大多数球迷的舆论倾向是欣赏足球运动的进攻。为了鼓励大家增加有效进攻次数多射门，新作《WE8_LE》将单刀推射和远射的系统几率相应提高了一些。而尽早适应这一射门的新变化，就能够保证你掌握了射门得分的钥匙。除了一些基本的原则外，以下我们将以右攻右为准，对应重点区域的推射与远射具体情况具体分析：



第一原则

以左右45度区域形成单刀时，优先选择推射远角。

左右两侧区域推射

首先按下十字键的右下或左下45度，然后根据与守门员的距离选择点射或是1 3力槽的推射。

中央区域推射

以正前方的键位为基准，则优先选择利足一侧的角度；将球拨向逆足方向时，则优先选择逆足一侧的角度。



第二原则

在禁区前沿要积极起脚，25米以外的远射所积蓄的力槽在1/2到2/3之间。

中央区域远射

原地起脚或先将球推离脚，方向可以选择左上45度、正前方、右下45度。

左右两侧区域远射

从边线方向往球场纵深盘带时，球员应保持横向的体势瞄准远角；而从左右区域45度方向发动远射时，则优先将球员的正面方向调整至与射门方向一致。

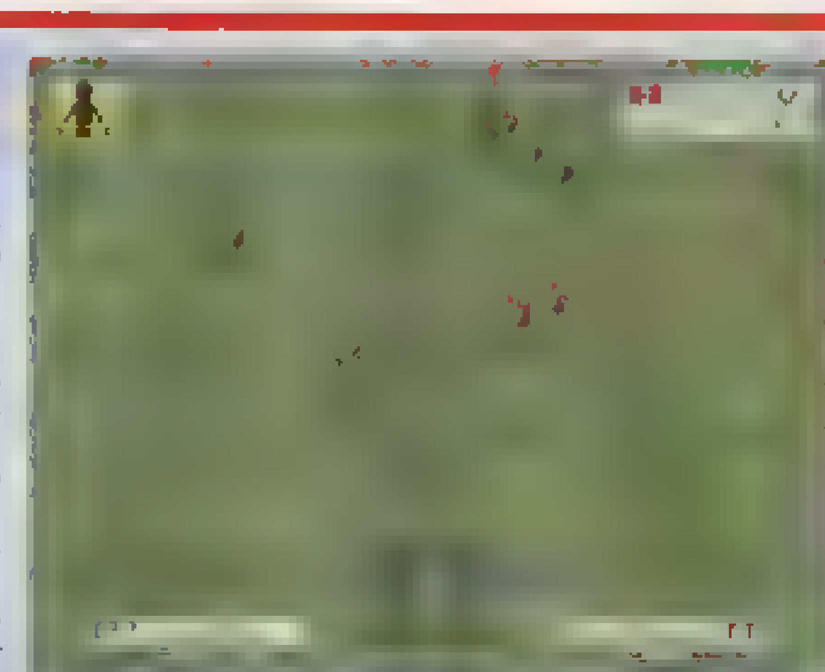
【大家看看】足球场上的形势是瞬息万变的，以上心得只对应大部分情况下的射门角度与力度。请各位球迷玩家还应坚持具体问题具体分析的精神，我们随时期待与大家一起在UCG上分享你的经验成果。【大家看看】

有利条款

首先让我们了解一下人性化判罚，也就是现实足球里的有利条款判罚，究竟它是怎么样的一个概念：

当一个队被犯规而根据有利条款能获利时，则允许比赛继续进行，如果预期的"有利"在那一时刻没有接着发生，则判罚最初的犯规。如何鉴定是否对被犯规方有利，裁判员应根据当时场上的球权，攻防势态来进行判断。

在《WE8LE》当中，裁判系统对于有利条款在时间、趋势上的判断运用有了长足的进步。当被犯规方失去球权或形成死球后，裁判会吹罚之前的犯规。相信许多球迷玩家都曾遇到过"莫名其妙"地吃牌的情况吧，这就是《WE8LE》中的裁判系统进一步把握有利条款后所作出的判罚。引用一句俗话："不是不报，时候未到。"（怎么听起来有点毛骨悚然的感觉啊……）



▲大家请注意，画面左上角的黄色标志，它就是有利条款判罚的标志

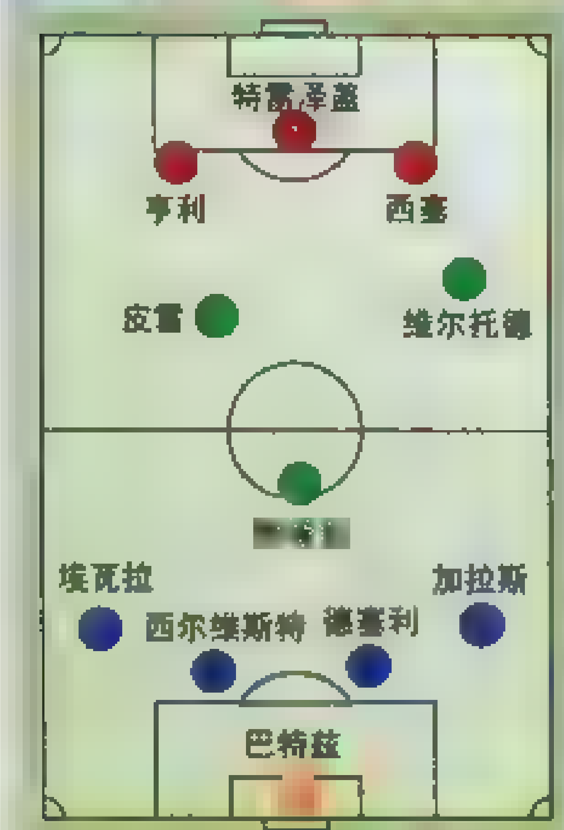
在所有新变化中，射门的变化无疑是最令人欣喜的。但从这几日编辑部的对战情况来看，吊射门屡见不鲜。这是否预示着谁能够拥有更加稳定的防守和心理素质，谁就能称霸各种乱斗比赛呢？

精英选手点评球队

"《WE》系列"每一代新作推出后，最受人关注的莫过于各支国家队劲旅的实力。因为在大多数的比赛中只允许使用国家队，所以对于自己所选用的国家队，大家自然是分外关心的。在本次攻略中，编辑们邀请了在刚刚结束的巅峰职选赛上防守稳健的冠军黄志鹏选手点评法国、进攻犀利的亚军叶枫选手点评巴西、八强中惟一的英格兰使用者宋扬选手点评英格兰，再加上荷兰的忠实拥护者卡伦、阿根廷超级球迷Gouki，以及使用意大利的阿迪，《WE8LE》6大顶级热门强队的豪华点评阵容终于集结成功。在以后的日子里，电子竞技场会安排众多国内顶级高手的《WE8LE》心得文章与大家一起交流，敬请期待。

法国 黄志鹏





战术 防守反击，越位陷阱，阵容A（442），阵容B

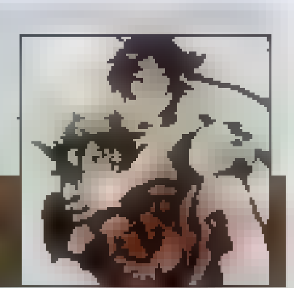
战术思路

其实我非常热爱头球攻门，因为头球抢点是我个人认为的《WE》里最难的一项综合技术，而且抢赢点的一瞬间会有一种特别爽快的感觉。用一个字来形容就是——正！

与《WE8》的异同

法国整体实力上被削弱了很多，少了核心齐达内自不必说，还少了后防大将图拉姆，冲击型前锋萨哈。不过有很多新人的绽露头角多少给我带来了安慰，比如埃瓦拉和门迪这样的新秀。我个人还是会坚持以防守反击为主的打法，逐步研究一下在《WE8LE》中如何打出自己的特色。《WE8LE》更接近真实、更讲求配合、动作更细致，而且对球员的动作观察要求更高。相信大家都觉得新作越来越有挑战性了吧。

巴西 叶枫





战术 交叉换位，全场紧逼，防守反击，越位陷阱

战术思路

防守强调稳、准、狠，要看预判！铲球千万不要犹豫。反击时一定要对自身球队的布置烂熟于胸，依靠不停的2过1以最快的速度撕开对方的防线。

与《WE8》的异同

《WE8LE》里没有了埃莫森，我个人感觉很失望，因为有他的中场，我们大家就可以放心地进攻！埃杜和巴蒂斯塔都是侧重于进攻的，巴西中场的防守偏弱了一点，还是得靠不断的铲球来破坏对手的进攻！在《WE8》中，我的前场进攻重点是小罗和大罗，打法也是边中结合的。而到了《WE8LE》，我个人在前场进攻的重点就放在阿德和大罗身上，小罗和卡卡更多时候起的作用就是策应。所以打法主要以中路突破为主，当然最重要的远射也是主要得分手段！

英格兰 宋扬





战术 防守反击

战术思路

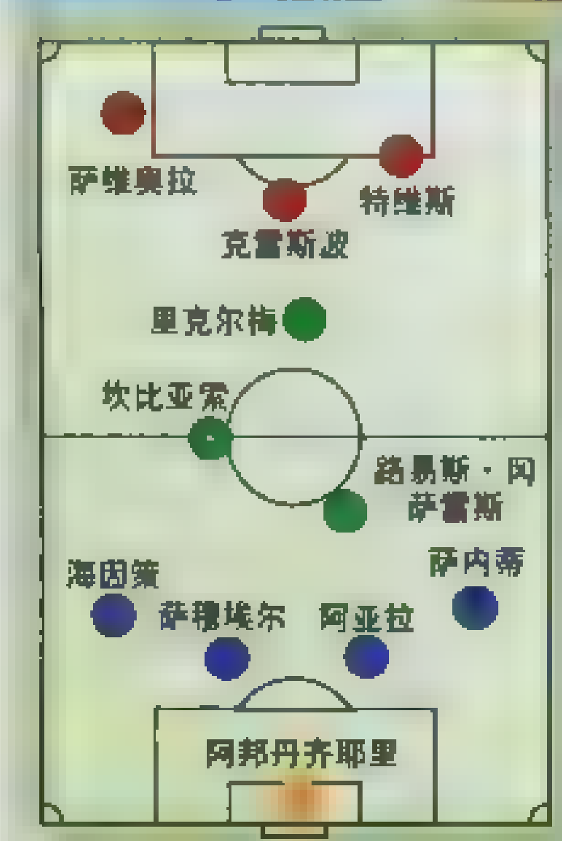
以防反为主，快速将球交给欧文利用他的个人技术和速度突破对方的后防，形成单刀，或者突入禁区造成后防混乱，趁乱得分。浑水好摸鱼嘛！

与《WE8》的异同

我个人认为本作的英格兰是史上最强的。前作少了我心目中的后防大将费迪南德，而且本作的锋线也很适合我的个人风格。欧文就像是《灌篮高手》里陵南的仙道，而鲁尼则是福田。以各种直塞球来配合欧文的速度形成突击，这是我的主要打法。特别在边路的时候要多观察小地图上的点，当欧文与对方后卫重合的一刹那，就是最佳的时机。传球之前反复拉开，注意提前观察，这是传好直塞球的一些基本原则。

阿根廷 Gouki





战术 左路进攻，交叉换位，全场紧逼

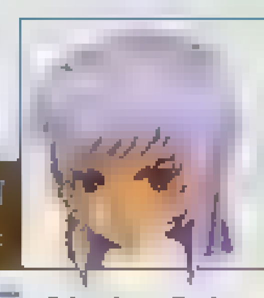
战术思路

这一次的阿根廷队拥有相当丰富的进攻球员，简直可以用"过剩"来形容，而且队伍中也不会出现前作那些"可能永远也上不了场的球员"。所以，让阿根廷队充分发挥攻击力，将是取胜的关键所在。

与《WE8》的异同

有人说阿根廷队在本作被削弱了，因为没了攻防核心贝隆。但从另一方面来说，锋线人选的齐整也让阿根廷队终于有了足够的资本打攻势足球，再加上本作对于身体对抗的重新诠释以及身体平衡能力达到87的特维斯的加入，让阿根廷队有足够的冲击力。中场方面贝隆的替代品将是身高185cm的路易斯·冈萨雷斯，除此之外科洛奇尼也有DMF的属性。后防线上的海因策能力大幅加强，动作速率也有明显提高，除了右路的萨内蒂外，现在连左路的攻防也有了保证。

荷兰 卡伦





战术 防守反击，越位陷阱，全场紧逼

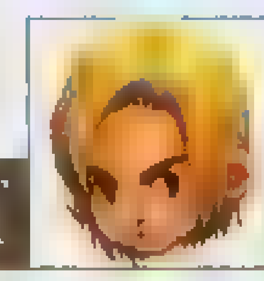
战术思路

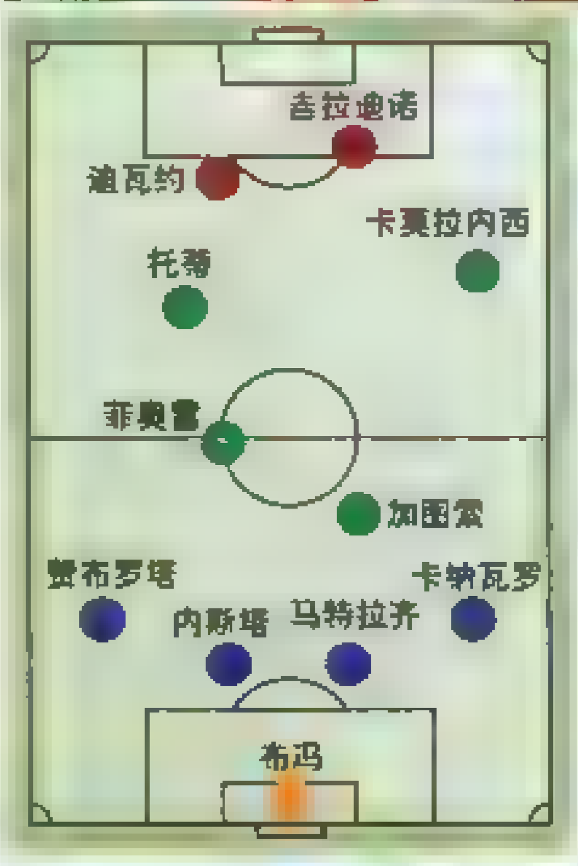
比较喜欢采取短传渗透式的打法，尤其是在前场十分享受进攻的流畅性，以少盘带、快速出球、连续配合为主要进攻手段，很少使用下底传中或长传冲吊战术。

与《WE8》的异同

斯塔姆的离队对于荷兰队可以说是一个近乎致命的打击，如今的荷兰后防线几乎没有人能抵得住强力前锋的一对一冲击。相比这个，西多夫、克鲁伊维特、奥维马斯等人的缺阵也算不上什么了。前锋线上罗本取代了原来奥维马斯的位置，虽然他的数值相比前作提升得并不是十分明显，但实际用起来的话感觉还是不错的。就我而言，我还是会坚持原先的风格，但由于本作传中球的威胁似乎略有上升，因此我大概会多尝试一些下底传中的打法吧。

意大利 阿迪





战术 防守反击，全场紧逼，右路进攻

战术思路

擅长组织区域防守和预判，轻微带点病态的防守思维，被对手压着狂攻时反而能够冷静下来。进攻时并不拘泥于任何一种进攻方式，但这也似乎意味着每道板斧都是半桶水。

与《WE8》的异同

维耶里和大因扎吉的离去、皮耶罗的削弱对于意大利锋线的影响是巨大的。吉拉迪诺领衔蓝衣军团的锋线，虽然其冲击能力之强在我的预料之外，但依然不足以担任三前锋中的中锋位置。迪瓦约和卡莫拉内西这样小、快、灵的球员成为了我的前场选择。托蒂在《WE8LE》中的作用愈加明显，每次比赛都得祈祷他状态正常。采取防守反击、快速拉边的打法，反击时以托蒂、菲奥雷的分球为发起点，右路的卡莫拉内西为突破点，然后边中结合地去寻找机会。

在6位参与点评的选手与编辑中，442与433各占半壁江山。433一直以来就是《WE》系列阵形方面的霸主，看来442有望挑战它的王者地位。其实不管任何阵形，掌握得越多再加上能够灵活运用，才是对战时的上上之策。



WE-SHOP新增要素一览

自从“《WE》系列”加入了“WE-SHOP”这个隐藏要素商店后，许多现实足球中的各种要素都有可能在《WE》中获得展现风采的机会。而以隐藏要素的形式出现，既不会影响游戏的正常流程，又可以为《WE》增加收集的乐趣。闲话不多说了，世界足坛日新月异，而新作《WE8LE》中又与时俱进地增加了不少新的隐藏要素，接下来我们将向大家详细介绍以下两大新增亮点！

金色轰炸机再临《WE8LE》！



[illegible]







WE-SHOP隐藏球员名单

英文	中文
第一队	
GK	
Cavalero	卡巴列罗
Con	寇尼
DF	
I adcbe	拉徽贝
P · Andersson	帕特里克 · 安德森
Frank de Boer	弗兰克 · 德波尔
Leboef	勒伯夫
Keown	基翁
Bermudez	巴穆德斯
MF	
Petit	埃曼纽 · 佩蒂
Redondo	雷东多
Guardiola	瓜迪奥拉
Effenberg	埃芬博格
Ince	因斯
C · Lopez	古斯塔夫 · 洛佩斯
Conceicao	孔塞桑
Ronald de Boer	罗纳德 · 德波尔
Pablo Cuñaz	古纳苏
Ortega	奥特加
Djalminha	德贾明哈
Aguinaga	阿奎纳加
Mostovoi	莫斯托沃伊
FW	
Sikora	西科拉
Caniggia	卡尼基亚
C · Lopez	克劳迪奥 · 洛佩斯
Rapaic	拉帕奇
Mboma	姆博马
Asprilla	阿斯普里拉
Ravanel	拉瓦内利
Love	拉夫
Romario	罗马里奥
Adu	阿杜
Robinho	罗比尼奥
第二队	
GK	
Chilavert	奇拉维特
Yashin	雅辛
Schmeichel	舒梅切尔
Freud Homme	普雷德霍姆
Taffarel	塔法雷尔
Ravelli	拉维利
Igner	伊尔格纳
Iguita	伊基塔
Campos	坎波斯
Seaman	西曼
DF	
Sammer	萨默尔
Blanc	布兰科
MF	
P · Sousa	保罗 · 索萨
Dunga	邓加
Deschamps	德尚
Foe	福
L · Enrique	路易斯 · 恩里克
Gento	亨托★
A · Moller	安德雷斯 · 穆勒
Boban	博班
M · Laudrup	米歇尔 · 劳德鲁普
Rai	拉易
Hagi	哈吉
Leonardo	莱昂纳多
Francescoli	弗朗西斯科利
FW	
Batistuta	巴蒂斯图塔
Signori	西格诺里
M · Emerson	马西奥 · 埃莫森
Edmundo	埃德蒙多
Jardel	雅德尔
Sheringham	谢林汉姆
S · Andersson	索尼 · 安德森
第三队	
MF	
Brolin	布洛林
Scifo	西福
Bakero	巴克罗
Valderrama	瓦尔德拉马
FW	
Savicevic	萨维切维奇
Donadoni	多纳多尼
Best	贝斯特
Lentini	伦蒂尼
Binic	比尼奇★
R · Baggio	罗伯特 · 巴乔
Stojkovic	斯托伊科维奇
Puskas	普斯卡什
Eusebio	尤西比奥
Weah	维阿
Stoichkov	斯托伊奇科夫
Suker	苏克
Mijatovic	米贾托维奇
Milla	米拉
Dalglish	达格利什
D · Law	丹尼斯 · 劳
Bebeto	贝贝托
Rush	拉什
Massaro	马萨罗
Boksic	博克西奇
H · Sanchez	乌戈 · 桑切斯
Bierhoff	比尔霍夫
B · Laudrup	布赖恩 · 劳德鲁普
Dahlin	达赫林
Zamorano	萨莫拉诺
Klinsmann	克林斯曼★
R · Sosa	鲁本 · 索萨
M · Simone	马可 · 西蒙尼

[illegible]

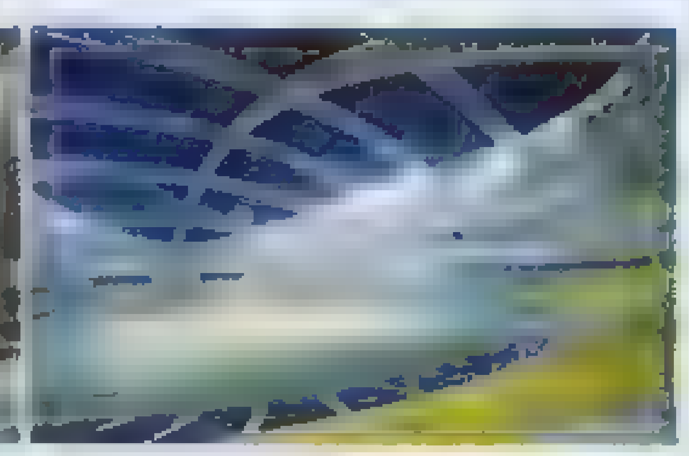
高科技打造新球场！

Oita · Big Eye · Stadium

竣工于2002年世界杯前夕的大分体育场能容纳43，000观众，由于它那伸缩自如的顶棚酷似人的眼皮，

名称	大分市体育场
设计　竣工	1996年／2001年
建筑面积	51830.36平方米
延床面积	92882.08平方米
构成材料	铁骨钢筋混凝土
结构布局	地上2层、地下3层

而整个体育场的形状则和眼睛有几分相似，所以它有一个绰号叫“大眼睛”。该体育场将前排观众席设置成可移动式坐席，有效地解决了临场感的问题。一起来看上面的两张图片，左手边为新作的游戏截图，而右手边为大分市球场的真实照片。两者是不是非常相似呢？

除了克林斯曼外，获得欧洲冠军杯次数最多的球员（共6次）　前皇马著名边锋“小球”亨托、前南斯拉夫贝尔格莱德红星队的神速边锋比尼奇也加入了本次隐藏球员的行列中。

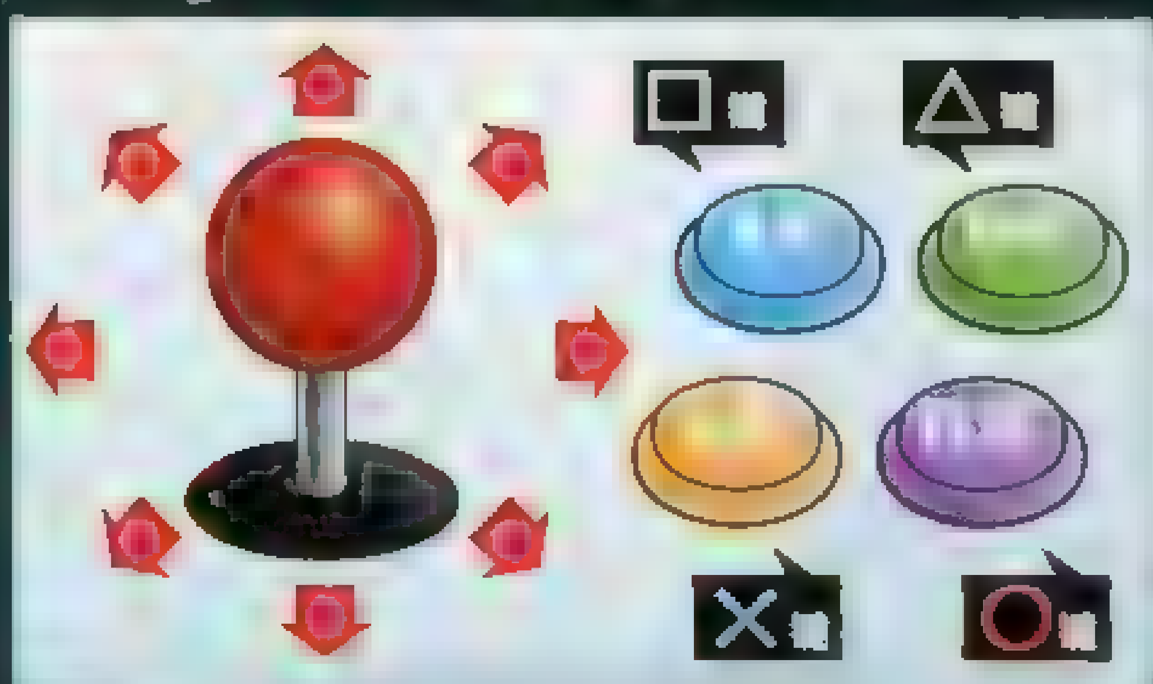
游戏Gamehall 光环影像收藏



文 胜负师

上期的《铁拳5》攻略制作之后，胜负师多少有些诚惶诚恐，不知把系统说清楚没有，对大家是不是有用，如果对《铁拳5》的攻略研究有什么意见，或对《铁拳5》本身有什么问题、见解、心得、体会，也欢迎来信或发电子邮件，经过了半个月的时间，大家对于《铁拳5》应该有了进一步的了解，技术方面应该也精进了许多，（"《铁拳》系列"向来就有易学难精的特点）所以这次的研究会把重点放在系统补遗，部分系统的深入探讨及高段连续技等方面，内容还是相当丰富的，可别错过了。

下段裁晋级



上期我们已经介绍过了下段裁的基本操作和特性，这里再总结一下，下段裁操作为对手下段技或特殊中段技命中瞬间输入方向↘，可使对手动作中止，并出现踉跄，下段裁拳技有16帧有利时间，裁脚技有18帧有利时间，这段时间内对手为蹲下硬直状态，当然，仅知道这些是不够的，因为下段裁本身没有攻击力，一定要抓住稍纵即逝的有利时间组织起有效的反击，才能够赢得实利，并让对手不敢贸然使用下段攻击，起到一定的威慑作用，表中的"下段裁反击确认技"多为浮空技，之后以连续技取得最大的攻击效果，不过部分技可能会因为双方距离关系而无法命中，如在墙边，也可能要改变思路，尽量采用能够引发对手"重撞墙"状态的中段技反击，然后再用墙壁连续技追打来重创对手。另外，有一些角色的强力下段技，如洛的↙RK、布莱恩的↘LK等，在被防住之后会出现30帧甚至40帧的硬直，如果使用的角色有比较强力的站立途中技，那么遇到这类招式不使用下段裁反而会更有利。

CHECK 下段裁回报率

从各角色的下段裁确认技来看，比较强的角色像王椋雷，一个下段裁连技可以打半血以上，而多数角色的下段裁也都能达到三四成体力的回报。相对来说下段裁反击手段最弱的要数尼娜，毕竟没有发生快并能令蹲下对手浮空的技巧。不过在裁脚技后，如果使用"失脚"再取消使出站立途中RP，理论上是可以让对手浮空的，但是其指令为↓↙←↓，☆RP，且要最速输入，难度过高，没有太大的实用性。



▲王椋雷下段裁成功后↘RP LP>(前冲)←RP LP>←RP LP>↘LP LP，对手损失半血。

下段裁反击确认技一览

角色	裁拳技时	裁脚技时	角色	裁拳技时	裁脚技时
雷文	↘RK	[RK LK]	保罗	↗LK	↗LK
风间飞鸟	LP+RP	→RP	洛	小跳RK	↗RK LK
冯威	↗RK	↘LK	豹王	↗RK	↗RK
杰克-5	↘RP	↘RP	马杜克	↘LP	↘LP
风间仁	↓LK+RK	↓LK+RK	吉光	↗LK	↗LK
花郎	→LP+RP	←LK	布莱恩	←RK	←RK
凌晓雨	↘[RP LP]	↗LK+RK 或↙LP	安娜	→→LK	↗RK
			白头山	←RK	←RK
朱莉娅	↘RP LP	↘RP LP	罗杰Jr	↗RK	↗RK
克里斯蒂	↘LK+RK	↘LK+RK	布鲁斯	↗RK	↗RK
史蒂夫	↘RP RP	↘RP RP	王椋雷	↘RP LP	↘RP LP
雷武龙	↗RK	→→LK	熊 or 熊猫	↘RP	↘RP
尼娜	LP+RK	←LP+RP	严龙	↘RP	↘RP
三岛一八	↘LP RK	↘LP RK	恶魔仁	↓LK+RK	←LP↘RP
李超狼	↗RK	→☆LK	三岛平八	↘LP RP	↘LP RP

注 "☆"号为方向回中；"[ ]"内按键需要快速输入。

状态相克

状态系统，是《铁拳5》比较强调的新系统，也是系列一贯的"下克上"特点的补充与完善，在实战中有着广泛的用途，在细节方面也因此改变了前几代中的一些常规打法，值得探讨。

跳跃状态

在2D格斗中，跳跃的中段攻上特性克制下蹲状态几乎是路人皆知的基本法规，但当前的主流3D格斗游戏中因为要追求真实性，会限制角色的跳跃高度，而且因为跳跃后会处于无防备的状态，有一定的危险性，所以跳跃状态的作用比较容易被玩家所忽视。

而在《铁拳5》中，加入了"跳克下"的系统，这种设定可以说是具有开创性的，也改变了3D格斗游戏中跳跃的地位。简单来说，当对手使用下段攻击，或是有蹲下特性的招式时，跳跃能避开攻击判定的有效范围，并可以以跳跃系的技巧反击，将对手打破招(COUNTER命中)。比如说冯威的旋风连捶(↙RP RP RP)，在防住第一下之后，就可以立即发动跳跃攻击。只要对手的招式中含有下段技，都可以以跳跃状态来克制，其适用范围基本上与下段裁相同，这样一来，对付下段或特殊中段技又有了全新的手段。

CHECK 跳跃状态的注意点

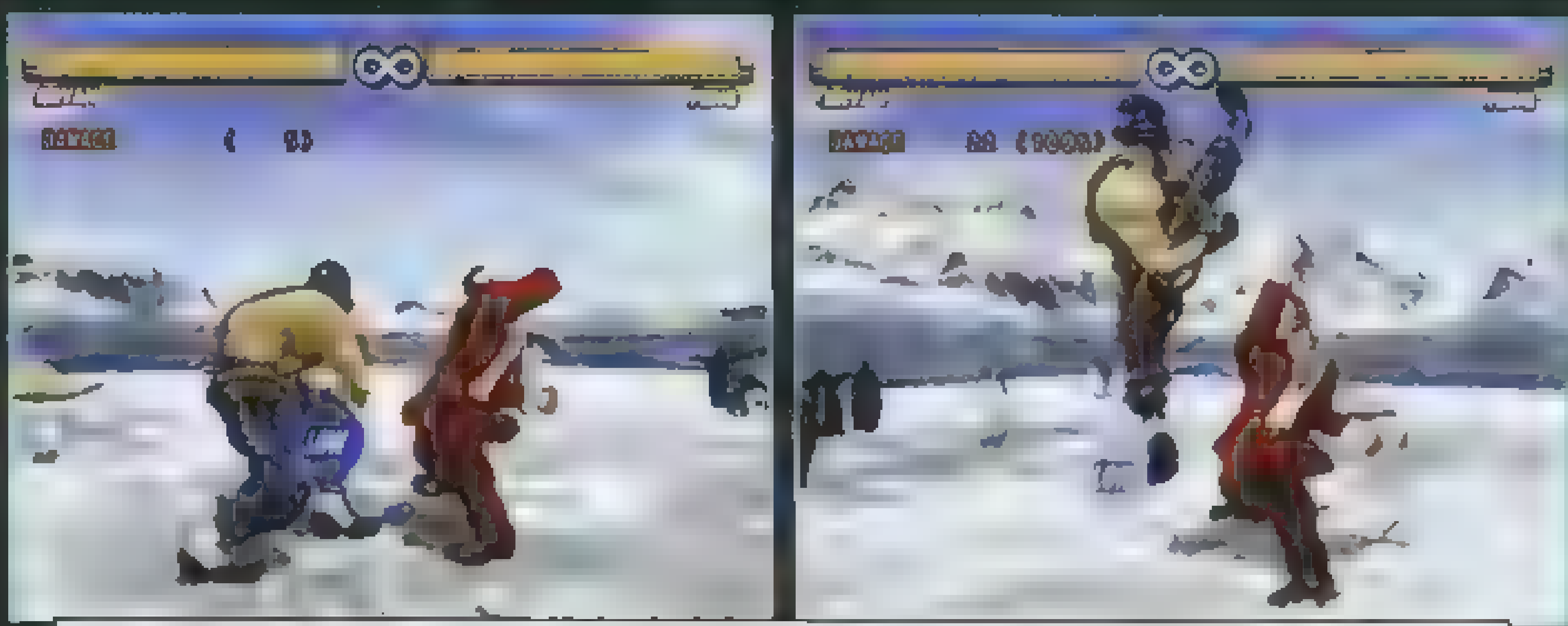
(1)跳跃技的判定必须为中段。 像冯威的跳LK、尼娜的跳RK都是上段技，不能在"跳克下"的场合中运用。

(2)跳跃效果可能失效的场面。 以不少角色拥有的中段小跳RK为例，发生速度多为15帧，如果与发生速度比较快的招式(如蹲LP)对峙，那么有可能被命中而跳不起来。

(3)要考虑对手技巧的特点。 有些角色的下段技姿势很低，用跳跃攻击无法命中，就出现了双方攻击都落空的局面，但如果对方有后续的攻击动作，那么我方会因在空中无法防御而中招。

1995 1996 1999 2001 2004 NAMCO LTD. ALL RIGHTS RESERVED

www.plumbook.cn



▲在防住冯威的旋风连捶第一段之后用跳跃攻击就能避开第二段，并能直接打击对手。

下蹲状态

下蹲状态的效果由于是系列十年来一直都存在的，所以没有太多讨论的必要，简而言之就是“蹲克上”。蹲可以回避上段攻击和下段投以外的投技，这在《铁拳》中可以说是常识，而在本作中，姿势较低的招式可以回避并打击站立状态，将“蹲克上”的特性更大地扩展了。从应用方面来说，当己方出现帧数上的不利时，对方通常会采用发生快的上段技继续压制，贸然反击很可能被打成COUNTER，如果坚持站防，又容易被投技偷袭。在预先判断对手上段攻击意图之后，除了下蹲之外，还可以选择低位招式进行截击，下蹲状态的效果也就可以很好地发挥出来了。最常用及最安定的蹲技应该是蹲LP，快速的发生和蹲状态可以有效截击对手，是处于劣势时的基本牵制技。

不过上面所说的跳跃状态以及下段裁都是蹲状态低位技的克星，(相同帧数下，跳技比蹲技占据了状态上的优势)再加上强力中段浮空技的存在，所以经常处于蹲踞状态是不可取的，预先判断(先读)对手的行动是比较关键的，这种判断能力需要在对战中逐步积累。



帧的概念

“帧”在影视或动画中的即为一格画面，比如我们所看的电影是1秒连续播放24个画面，利用视觉残留的特性，让人感受到画面的运动。在《铁拳5》等格斗游戏中，帧应该说是相对于游戏来说最小的时间单位。当然，可以把1秒=60帧理解为每秒出现的游戏画面为60格，比如防御某招后有10帧有利时间，就是说你有多于对手10格画面的自由操作时间。引入帧的概念，可以把整个游戏中所有的招式或者出现的各种状态都量化，《铁拳5》的很多技战数讨论也会因此变成算数题（汗……）这对于玩家更精确地把握招式性能很有益。

最速技讨论

对战时，无论招式是落空、命中或被防御，有利方与不利方的硬直帧数都会有一定差异，这种差异我们称之为“硬直差”。对于硬直差的把握可以让玩家选择合理的招式发动“连携”。连携并不是连续技，而是一种利用有利帧数进行的招式组合。连携技本身需要有安全的特性，最好能在攻击后让有利时间有所延续，让试图反击的对手无功而返，这也就是大家常说的“压着对手打”。这就需要了解各角色发生最快的一些招式，作为主力的压制技，同时也是反压制的手段。

全员“最速技”为站立LP，发生多为8帧，豹王为9帧，花郎、马杜克、恶魔仁、平八、一八等小部分角色为10帧，而大部分角色的→LP或站立RP也都是10帧技，以这些“最速技”起始的招式在实战中一般都会有比较大的作用。而在“状态相克”一节中说到的强力牵制技“蹲LP”的发生时间为10帧。

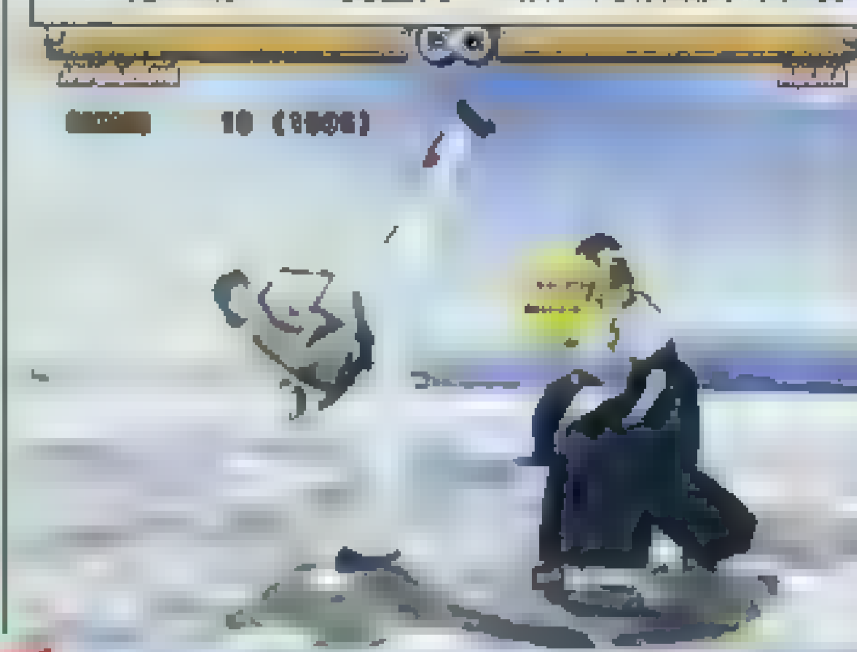


▲史蒂夫的8帧左拳与花郎的10帧左拳同时按下，可以明显看出花郎的拳伸直时，史蒂夫的拳已经收回了。

确认反击概念

“确认反击”是一个非常重要的概念，是指防御对手的攻击后，利用有利帧数，以小于硬直差的招式攻击对手，达成确定命中、无法破解的效果，是格斗游戏中的一种主流的反击手段。不过刚才我们已经说过了，所有角色的招式发生没有小于8帧的，也就是说，如果对手的破绽小于8帧的话，那么就只能取得有利时间，而无法用任何招式确定命中对手。不过，大多数的强力招式或浮空技被防御后的硬直都比较长，可以选择多种手段进行确认。(比如15帧以上的破绽，投技就能确认了，但投技因为可以拆解，所以不会作为确认的主要手段)有确认，也就存在被确认的情况，也就是说自己在使用某些招式时必须考虑到如果对手防御，自己会出现的不利帧数，无责任地胡乱使用硬直长的大技无异于自杀。另外，对手的特点也要考虑在内，因为就算是相同的硬直时间，面对不同的对手，被确认时的损伤也会有比较大的差异。

▼花郎的←LK发生为17帧，无法确认反击。





▲飞鸟的鬼杀（→RP）被防御会出现16帧的硬直。



▲保罗的小跳LK发生为15帧，确认反击成功。

CHECK 确认的注意点

关于确认反击的内容，我们会在今后重点讨论，这里说两点对确认有影响的内容：

（1）提前输入：在防御硬直后，要在第一时间反击，才能用足有利帧数进行确认，有时需要提前输入指令，才能使确认技更为可靠地命中对手。在自身的防御硬直结束前几帧输入某些指令，程序也会认可，但各类技巧允许的提前输入幅度是不同的，多数普通按键技的提前输入幅度为5帧，含有→→或←←的招式可提前2帧输入，滑动按键技可提前1帧，横移动可提前15帧，其他类型的招式不能提前输入。

（2）距离要素：确认反击存在的一大变数就是双方的距离，防御有些角色的大硬直技后会被推远，这样也许会赢得十几二十帧的有利时间，但自己的角色要是并没有在帧数上小于硬直差且攻击距离足够远的招式进行确认，那也是无济于事的。这种招式对于攻方来说会相对安全，用做压制或突袭都是比较可行的。

防御崩坏连携

在《铁拳5》中，有利帧数并不只针对防御成功一侧，有些技因为有防御崩坏的效果，反而会对攻方有利，这些招式的活用可以形成强力的连携组合。比如马杜克的↓+LP，对手防御崩坏，出现6帧不利，且为蹲状态，此时对手一般的反应是使用速度最快的蹲LP防上压制。不过就算第一时间使用蹲LP，也需有16帧的时间，如果马杜克在之后使用发生为15帧的↘RP，那么就可以打出破招状态(COUNTER)，就算对手防御也不会有大于8帧的破绽，可以说是十分安全强力的连携技。有此特性的招式还有平八和一八的↑RK等，都可以利用防御崩坏连携发挥这些招式的最大价值。



▲当对手防住马杜克的↓+LP后，最速使出↘RP，此时对手用任何招式反击都会被动挨打。

对战要领1 对双方招式都有足够的了解。所谓“知己知彼，百战不殆。”除了要熟悉自己角色的招式性能，掌握必要的连技，还要对对手的招式，特别是下段技（含有下段的固有技）、浮空技、大威力投技等有足够的了解，不然是很难应对自如的。

拆投详解

上期已经介绍过投与拆投的基本方法，这里更正上次说法上的一点不妥之处，一般投和指令投的拆投方法应该是：投技动作为左手在前的投技，按LP拆解；右手在前的按RP拆解；双手同时伸出的按LP+RP拆解。也就是说，拆投是根据对手投技动作决定的，与出招指令并没有直接关系。如果不是碰运气，那么只要看清对手的动作，并在15帧的拆投有效时间内做出反应，这样拆投的几率才会比较高。拆投成功后，双方也会出现硬直差，多数对拆投成功方有利，但也有势均力敌甚至不利的情况。以下是各角色投技的拆解方法与拆后情况的对照。




▲拆解尼娜的 RP+RK 后尼娜为背向，此时冯威的← LP+RP 可确认反击。

拆投方法及拆后情况一览表

投技指令	拆投方法	拆后情况
[illegible]		
LP+LK 或→LP+LK	LP	有(中)
RP+RK 或→RP+RK	RP	有(小)
左侧投	LP	有(小)
右侧投	RP	有(小)
↘LP+RK	LP	有(小)
→↘↓↙←→LP+RP	LP+RP	有(中)
↙LP+RP	LP+RP	均
扑倒后 RP LP RP LP RP	LP 或 RP	不(中)
风间飞鸟		
LP+LK 或→LP+LK	LP	有(大)
RP+RK 或→RP+RK	RP	有(小)
左侧投	LP	有(小)
右侧投	RP	有(小)
↘LK+RP	LP+RP	有(中)
← LP+RP	LP+RP	有(中)
↓↘↓↘LP+RP	LP+RP	有(中)
冯威		
LP+LK 或→LP+LK	LP	有(中)
RP+RK 或→RP+RK	RP	有(小)
左侧投	LP	有(小)
右侧投	RP	有(小)
↘LP+RP	LP+RP	有(中)
杰克-5		
LP+LK 或→LP+LK	LP	均
RP+RK 或→RP+RK	RP	有(中)
左侧投	LP	有(小)
右侧投	RP	有(小)
↓↘→LP	LP	有(小)
↓↙←RP	RP	有(小)
↘RP+RK	RP	有(小)
↘↘ RP+RK	LP+RP	有(小)
↗LP+RP	LP+RP	有(中)
↙→LP+RP	LP+RP	有(中)
↙LK+RP	RP	有(小)
↓LP+LK	LP	有(小)
↓RP+RK	RP	有(小)
风间仁		
LP+LK 或→LP+LK	LP	均
RP+RK 或→RP+RK	RP	有(小)
左侧投	LP	有(小)
右侧投	RP	有(小)
↗LP+RP	LP+RP	有(中)
↓↙←LP+LK	LP	有(小)
花郎		
LP+LK 或→LP+LK	LP	有(小)
RP+RK 或→RP+RK	RP	有(中)
左侧投	LP	有(小)
右侧投	RP	有(小)
↓↙←LK	LP	有(小)
↓↙LP+LK	LP+RP	有(中)
→→RP	RP	有(小)

投技指令	拆投方法	拆后情况
[illegible]		
→LK+RP	LP+RP	有(中)
右构中 LP+LK 或 RP+RK	LP+RP	有(中)
凌晓雨		
LP+LK 或→LP+LK	LP	有(中)
RP+RK 或→RP+RK	RP	有(小)
左侧投	LP	有(小)
右侧投	RP	有(小)
↘RP+RK	RP	有(小)
背向中→→LP+LK 或→→RP+RK	LP 或 RP	有(小)
凤凰构中 LP+LK 或 RP+RK	RP	有(中)
→[RP LP]	LP+RP	有(中)
↓↙←RP	RP	有(小)
[illegible]		
LP+LK 或→LP+LK	LP	有(大)
RP+RK 或→RP+RK	RP	有(小)
左侧投	LP	有(小)
右侧投	RP	有(小)
↓↙LP+LK	LP	有(小)
↘LP+RP	LP+RP	有(大)
↓↙←→RP	LP+RP	有(小)
↘LP+LK	LP	有(小)
↓↙↓↙LP+RP	LP+RP	有(中)
↓LP+LK	LP	有(小)
↓RP+RK	RP	有(小)
克里斯蒂		
LP+LK 或→LP+LK	LP	有(中)
RP+RK 或→RP+RK	RP	有(小)
左侧投	LP	有(小)
右侧投	RP	有(小)
←↙↓↘→LP+RP	LP+RP	有(大)
↘LP+RP	LP+RP	有(中)
↓LP+LK 或↓RP+RK	LP 或 RP	有(小)
雷武龙		
LP+LK 或→LP+LK	LP	有(中)
RP+RK 或→RP+RK	RP	有(小)
左侧投	LP	有(小)
右侧投	RP	有(小)
→→LP+RP	LP+RP	有(中)
↗LP+RP	LP+RP	有(中)
龙构中 LP 或蛇构中 LP+LK	LP	有(小)
史蒂夫		
LP+LK 或→LP+LK	LP	有(中)
RP+RK 或→RP+RK	RP	有(小)
左侧投	LP	有(小)
右侧投	RP	有(小)
→→LP+RP	LP+RP	有(中)
↓↙←RP+RK	RP	有(中)
LP+RP 架构中←LP+RP	LP+RP	有(中)
←LK 架构中 LP+RP	LP+RP	有(小)

投技指令	拆投方法	拆后情况
[illegible]		
LP+LK 或→LP+LK	LP	有(中)
RP+RK 或→RP+RK	RP	均
左侧投	LP	有(小)
右侧投	RP	有(小)
↘↘LP	LP+RP	有(中)
↗LP+RP	LP+RP	有(中)
LP+LK ←或 LP+LK →	LP	有(小)
RP+RK ←或 RP+RK →	RP	有(小)
↓↘→LP+RP	RP	有(小)
↓↘→LK+RK	LP	有(小)
→→→LK 或↗LK+RK	RP	有(中)
三岛一八		
LP+LK 或→LP+LK	LP	均
RP+RK 或→RP+RK	RP	均
左侧投	LP	有(小)
右侧投	RP	有(小)
→→LP+RP	LP+RP	有(中)
↙LP+RP	LP+RP	均
扑倒中 RP LP RP LP RP	LP 或 RP	有(中)
蹲状态↘↓↘LP+RP	LP+RP	有(中)
李超狼		
LP+LK 或→LP+LK	LP	有(小)
RP+RK 或→RP+RK	RP	有(小)
左侧投	LP	有(小)
右侧投	RP	有(小)
→→LK+RK	LP+RP	有(中)
保罗		
LP+LK 或→LP+LK	LP	有(中)
RP+RK 或→RP+RK	RP	有(小)
左侧投	LP	有(小)
右侧投	RP	有(小)
←LP+RK	LP	有(小)
→→LP+RP	LP	均
↘LP+RP	LP+RP	有(中)
↙LP+RP	LP+RP	均
扑倒中 RP LP RP LP RP	LP 或 RP	均
扑倒中 LP+RP	LP+RP RPx3	均
洛		
LP+LK 或→LP+LK	LP	有(小)
RP+RK 或→RP+RK	RP	有(小)
左侧投	LP	有(小)
右侧投	RP	有(小)
↘LP+RP	LP+RP	有(中)
→→LK+RK	LP+RP	有(中)
→LK+RP	LP	有(小)
↓LP+RP 架构中 RP+RK	RP	有(小)
↓LP+RP 架构中 LP+LK	LP	有(小)
吉光		
LP+LK 或→LP+LK	LP	有(小)
RP+RK 或→RP+RK	RP	均
左侧投	LP	有(小)
右侧投	RP	有(小)
↓↙←LP+RP	LP+RP	有(小)
[illegible]		
LP+LK 或→LP+LK	LP	有(小)
RP+RK 或→RP+RK	RP	有(中)
左侧投	LP	有(小)
右侧投	RP	有(小)
→→LP+RP	LP+RP	有(中)
↓↘↓↘LP+RP	LP+RP	有(中)
安娜		
LP+LK 或→LP+LK	LP	有(中)
RP+RK 或→RP+RK	RP	有(小)
左侧投	LP	有(小)
右侧投	RP	有(小)
↘↘LP	LP+RP	有(中)
↗LP+RP	LP+RP	有(中)
↓↘→LP+RP	RP	有(小)
白头山		
LP+LK 或→LP+LK	LP	有(小)
RP+RK 或→RP+RK	RP	有(中)
左侧投	LP	有(小)
右侧投	RP	有(小)
↙LP+LK	LP+RP	有(中)
→LK+RP	LP+RP	有(中
→→RP	RP	有(小)



投技指令	拆投方法	拆后情况
[illegible]		
LP+LK 或→LP+LK	LP	均
RP+RK 或→RP+RK	RP	均
左侧投	LP	有(小)
右侧投	RP	有(小)
→←↙↓↘→LP	LP	有(大)
↓↘→LP	LP	有(小)
↙→RP	RP	有(小)
↙↙LP+RP	LP+RP	有(中)
[illegible]		
LP+LK 或→LP+LK	LP	有(小)
RP+RK 或→RP+RK	RP	有(小)
左侧投	LP	有(小)
右侧投	RP	有(小)
→☆↓↘LK+RP	RP	有(小)
→☆↓↘LP+RK	LP	有(小)
王[illegible]		
LP+LK 或→LP+LK	LP	有(小)
RP+RK 或→RP+RK	RP	有(中)
左侧投	LP	有(小)
右侧投	RP	有(小)
↘↘RP+RK	LP+RP	有(中)
[illegible]		
LP+LK 或→LP+LK	LP	有(小)
RP+RK 或→RP+RK	RP	有(中)
左侧投	LP	有(小)
右侧投	RP	有(小)
→→LP+RK	LP+RP	有(中)
→↘↓↙←→LP+RP	LP+RP	有(中)
[illegible]		
LP+LK 或→LP+LK	LP	有(中)
RP+RK 或→RP+RK	RP	均
左侧投	LP	有(小)
右侧投	RP	有(小)
→→LP+RK	LP+RP	有(小)
→→LK+RP	LP+RP	有(小)
→→RP 命中后 LP	LP	均
→→RP 命中后 RP	RP	均
→→RP 命中后 LK	LK	均
→→RP 命中后 RK	RK	均
→→RP 命中后 LP+RP	LP+RP	均
→→RP 命中后 LK+RK	LK+RK	均
[illegible]		
LP+LK 或→LP+LK	LP	均
RP+RK 或→RP+RK	RP	均
左侧投	LP	有(小)
右侧投	RP	有(小)
→→LP+RP	LP+RP	有(中)
↓↙←LP+LK	LP	有(中)
↘LK+RP	LP+RP	有(中)
三岛平八		
LP+LK 或→LP+LK	LP	有(小)
RP+RK 或→RP+RK	RP	均
左侧投	LP	有(小)
右侧投	RP	有(小)
→→LP+RP	LP+RP	有(中)
→→LP+RK	LP+RP	有(中)
↓↘→LP	LP	有(小)



▲尼娜：快还钱！保罗：大姐，再宽限几天吧！

注 ※有：拆投方有利。不：拆投方不利。均：势均力敌。小：1～5帧硬直差。中6～10帧。大：11～15帧。特大：16帧以上。



对战要领2 对距离的把握与控制。《铁拳5》极其强调距离的把握与脚步的移动，出招命中率高与其突然性有直接关系。而距离把握不当，就会使招式落空，出现比对手防御后大得多的破绽，而遭受重创。积极移动在对战中十分重要

投技指令	拆投方法	拆后情况
[illegible]		
LP+LK 或→LP+LK	LP	有(中)
RP+RK 或→RP+RK	RP	有(小)
左侧投	LP	有(小)
右侧投	RP	有(小)
→→RP	RP	有(小)
→← ↙↓↘ →LP	LP	有(大)
↙LP+RP	LP+RP	有(中)
↘LK+RP	RP	有(小)
↓↙←LP+RP	LP+RP	有(中)
↓LP+LK	LP	有(小)
↓RP+RK	RP	有(小)
扑倒中LP+RP	LP+RP RPX4	均
扑倒中LK+RK	LP+RP LPX4	均
脸朝上倒地对手头侧↙LP+LK或↙RP+RK	LP或RP	不(特大)
脸朝上倒地对手脚侧↙LP+LK或↙RP+RK	LP或RP	不(特大)
脸朝上倒地对手头侧↙长按LP+LK	LP	不(特大)
脸朝上倒地对手脚侧↙长按RP+RK	RP	不(特大)
脸朝上倒地对手左侧↙LP+LK或↙RP+RK	LP或RP	不(大)
脸朝上倒地对手右侧↙LP+LK或↙RP+RK	LP或RP	不(大)
脸朝下倒地对手头侧↙LP+LK或↙RP+RK	LP或RP	不(特大)
脸朝下倒地对手脚侧↙LP+LK或↙RP+RK	LP或RP	不(特大)
脸朝下倒地对手左侧↙LP+LK或↙RP+RK	LP或RP	不(特大)
脸朝下倒地对手右侧↙LP+LK或↙RP+RK	LP或RP	不(特大)
←LP+RP LP+LK	LP	有(小)

投技指令	拆投方法	拆后情况
[illegible]		
←LP+RP RP+RK	RP	有(小)
←LP+RP LP+RP	LP+RP	有(特大)
←LP+RP LK+RK	LK+RK	有(小)
↓↘→LP	LP	有(小)
↓↘→LP LP+RP LK RK LP+RP	LP+RP	有(中)
↓↘→LP LP+RP LP+RP	RP	有(中)
→→☆LP(COUNTER)LP+RP	LP+RP	均
→→☆LP(COUNTER)LP+RP ↑↓LK+RK	LK+RK	均
→↓↘LK+RP	RP	有(小)
→↓↘LP+RK	LP	有(小)
→↘LP+LK	LP	有(小)
→↘RP+RK	RP	有(小)
横移动中RP+RK	LP或RP	有(小)
LK+RK LP+RK或LK+RP	LP或RP	有(小)
→→→RP+RK	LP+RP	有(小)
↓↙↓↙LP+RP	LP+RP	有(中)
LP RP RP+RK	RP	有(小)
LP RP ↓RP+RK	RP	不(中)
LP RP LP RP+RK	RP	有(小)
LP RP LP ↓RP+RK	RP	不(中)
马杜克		
LP+LK或→LP+LK	LP	有(大)
RP+RK或→RP+RK	RP	有(中)
左侧投	LP	有(小)

投技指令	拆投方法	拆后情况
马杜克		
右侧投	RP	有(小)
→→LP+RP	LP+RP	均
↓↘→LP	LP	有(小)
↓↘→RP	RP	有(小)
↓↙←LP+RP	LP+RP	有(小)
↓LP+LK	LP	有(小)
↓RP+RK	RP	有(小)
→←↙↓↘→LP	LP	有(小)
LK+RK架构中LP+LK	LP	有(大)
LK+RK架构中RP+RK	RP	有(小)
扑倒后LP	LP	均
扑倒后LP+LK	LP	均
扑倒后RP	RP	均
扑倒后RP+RK	RP	均
扑倒后LP+RP	LP+RP	均
扑倒后LK+RK	LP+RP	均
脸朝上倒地对手头侧↙LP+LK或↙RP+RK	LP或RP	有(特大)
脸朝上倒地对手脚侧↙LP+LK或↙RP+RK	LP或RP	有(特大)
脸朝上倒地对手左侧↙LP+LK或↙RP+RK	LP或RP	有(特大)
脸朝上倒地对手右侧↙LP+LK或↙RP+RK	LP或RP	有(特大)
脸朝下倒地对手头侧↙LP+LK或↙RP+RK	LP或RP	有(特大)
脸朝下倒地对手脚侧↙LP+LK或↙RP+RK	LP或RP	有(特大)
脸朝下倒地对手左侧↙LP+LK或↙RP+RK	LP或RP	有(特大)
脸朝下倒地对手右侧↙LP+LK或↙RP+RK	LP或RP	有(特大)

连技地狱

连续技对于一款FTG来说总是会起到举足轻重的作用，也是衡量其系统与平衡性的标准之一。玩家对于连续技的研究总是乐此不疲的，而《铁拳》系列的连续技就更是精彩纷呈。这次的"游戏光环"中又会为大家送上《铁拳5》部分角色的连续技（由于《铁拳5》的街机版已经推出了相当一段时间，所以高手对连续技的开发已经相当成熟，其中不乏一些高难度、超华丽、大伤害的连续技。以下就为大家例举一些，这些连技都已经确认成立，且相对于起手的浮空技来说，攻击力也是目前为止已知连技中最高的。（如无特别说明，以下连技均不包括墙壁因素和COUNTER效果）当然，这些连技的难度之高也是一般玩家难以想象的，就算是一流高手，能在实战中使用的成功率也不会太高。有些连技多点一下拳和少点一下拳可能攻击力也就差那么两三点，但两者的难度却不是一个等级的。所以，在实战中，大家完全可以追求稳定，减少或替换（用别的招式取代）连技中的一些环节，这样可以得到理想的安定性，而损失的只是几点的伤害值罢了。当然，以上劝告对华丽派连续技达人无效。

伤害度说明：在练习模式中，伤害值的显示为一定的数值，在100%体力设定下，总共可以承受144点的伤害，为了使连技威力表现得更为直观，这里给出的伤害度数值是连技扣除总体力的百分比，即伤害值÷144×100%=伤害度。

符号说明 "＞"号表示前有技的衔接，如有前冲指令则省略；"（）"内数值为对手倒地状态时的伤害度，另一个数值为对手使用前转或后转起身时的伤害度。

角色	连续技指令	伤害度
雷文	背向中LK+RK>大跳RK>→→LK>LP>→→LK>↘RK RK	53%
风间飞鸟	[illegible]	46%
冯威	站立途中RP>↘LP>↘LP>↓RK>↓RK	43(47)%
风间仁	最速→☆↓↘LP>最速→☆↓↘RP>→LP>→LP>→LP[LK LK]>↓RK	51(54)%
花郎①	左架构←LK>[LK RK]>RP LK>LK LK →>RK	46%
花郎②	最速→☆↓↘RK>LK+RK>[LK RK]>RP LK>LP RP LK>RK	58%
白头山	↘RP>RK>LK+RK →>LP RP LK →>LK+RK →>LP+RP RK	44%
朱莉娅	↘RP LP>→[LK LP]>→→LP>↘RK RP ←→LP	48%
雷武龙	小跳RK>RK>RP>RP>→→LK RK	40%
史蒂夫	↘RP LK>LP LP>→RP LP←拉住>LP LK+RK RP	47%
尼娜	↘RP>↘LP>右横移动LP←>↗RK>↘LP RP>↗LP>↓LK+RK	47(51)%
安娜	↘RP>→RP>↓↘LP>LP>→→LK RK LK	41%
三岛一八	最速→☆↓↘RP>最速→☆↓↘RP>→LP>→LP>→LP>→☆↓↘RK LP	50%
李超狼	↘RP>→→RK>LP>←LP LP →☆>LP RP →☆>LK RK	40%
保罗	↘RP>↓↘→LP>→LP>→LP>↓RK RP LP+RP	45%
洛	小跳RK>RK ↑LK>LP LP RP>→→RP LP LK	49%
豹王	小跳RK>→RP RP>LP>LP>LP>→←↙↓↘→LP	49%
马杜克①	站立途中LK>LP>↘LK LP RP→LP	45%
马杜克②	↙LP+RP>大跳RK>LP RP LK+RK>LK+RK>→→LP+RP	55%
吉光	↑LK+RK>→LK LK	34%
布莱恩①	↘LK>↗LK>↓LK RP>→LP>→→RP	51%
布莱恩②	←LP>↙RP>↙RP>→LP>LP>→→RP	47%
布鲁斯	[illegible]	[illegible]
王椋雷	小跳RK>RK>←RP LP>←RP LP>→LP+RP	47%
熊 or 熊猫	↗LK>RK>→RP>→→RP	31%
严龙	站立途中RP(COUNTER)>↗LP+RP落地↓>RP LP>RP LP>LP+RP>→RP	56(59)%
恶魔仁①	最速→☆↓↘RP>最速→☆↓↘RP>LP+RK>↘LP RP→→>→☆↓↘RK RK	56(56)%
恶魔仁②	延迟→☆↓↘RK>→→LK LP>↘LP RP→→>→☆↓↘RK RK	51(51)%
三岛平八	最速→☆↓↘RP>最速→☆↓↘RP>LP RP>→☆↓↘RK RK LP	51%

布莱恩①连续技分解图示



①↘LK（将对手浮空） ②↗LK（需要最速使出） ③↓LK RP（这两下不能把对手打太远） ④→LP（点一下拳用来衔接） ⑤→→RP（一半体力就这样没了）

CHECK 连续技中的注意点

●风间飞鸟：此连技只对马杜克、杰克 5等大型角色成立，普通角色最后一下无法命中。

●冯威：对手后转起身时，LK确认。

●风间仁：→LP指令都需要前冲后输入，以上不少连技都需用到前冲技巧，不再一一说明。

●花郎①：对大型角色比较容易成立。倒数第二下要刚好命中对手的脚才行。

●白头山：LP RP LK →之后要取消架构，需按住LK，瞬间松开→后按RK，难度极高。

●三岛一八：最后的奈落旋风以[illegible]输入，变为真·奈落旋风，才会达到50%的伤害度。

●洛：LP LP RP的第二下是打空的，不然之后的连技就不成立了。

●布鲁斯：最后三下需要前冲后输入，不然最后一下无法命中。

●严龙：↗LP+RK落地按方向↓为蹲下，可减少硬直，之后需[illegible]横移动回复站立状态。

●恶魔仁[illegible]LP RP后[illegible]可减少硬直[illegible]短距离，需掌握好输入时机。

对战要领3 采用最高效的方式起身。倒地后的起身方式很有讲究，不然很可能出现被连续压制的被动局面。在不能受身的情况下更用合理的起身打击[illegible]尽量不用前转起身，少用后转起身，加强原地起身的意识，可缩短不利时间。



文 纱迦

看过上期的八页《真·三国无双4》配图攻略，你是否有点意犹未尽的感觉呢？这次的研究，是以修罗难度为主，想必大家现在都对这个难度恨之入骨了吧？虽然打修罗难度没什么好处，但挑战过程很有乐趣，而且最关键的一点在于《真·三国无双4 猛将传》中的最强武器，很有可能得在修罗难度下拿哦！所以还是从现在开始练兵吧！

PS2		
真·三国无双4	Koei	ACT
真·三国无双4	2005年2月24日	日版
对应硬盘 对应键盘		推荐玩家年龄 12岁以上



初探修罗之旅

刚开始打修罗难度时，目标一下子就定在了难度五星的关卡上。纱迦第一个练满的角色是甄姬（这是历代传统了，别鄙视我），第一次打合肥新城之战（魏军），不出五分钟便败下阵来。后来调整了一下装备，换了种打法，撑了一刻钟还是难逃一死。死了好几次之后，使气急败坏地请出吕布，苦战了40分钟后，勉强过关。在往后的日子里，发现用马超、周泰之流还是能搞定修罗难度的，但其他角色就太难了。其实在修罗难度中，敌人的AI并不高，防御力也一般，但攻击力奇高无比，另外回复道具出现几率极少，所以打着打着就可以直接按SELECT+START重来了。经过纱迦潜心研究，终于研究出了一套适用于所有角色的修罗模式打法！那么这套方法究竟是什么呢？请大家接着往下看！

修罗游戏规则

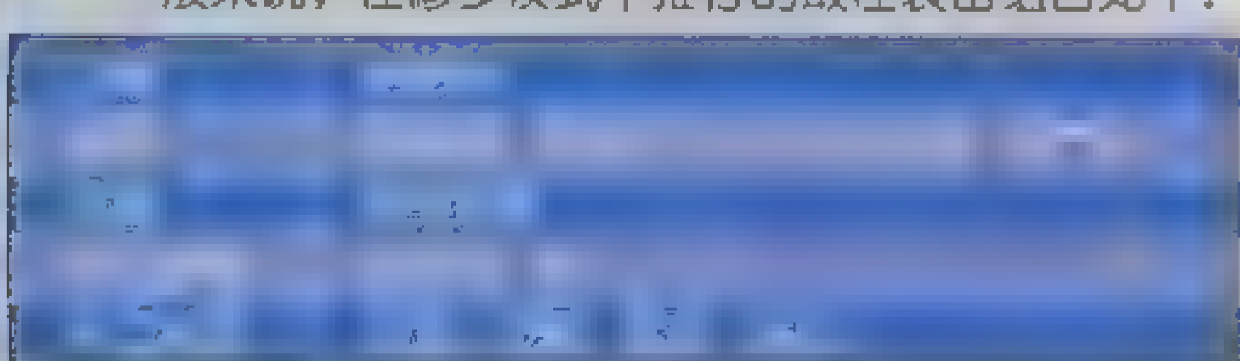
在介绍这种方法之前，先要了解以下几点。首先要明确的是，在修罗难度下并不是所有关卡都难于上青天的。以自由模式为例，难度在四星以下的关卡，敌人的攻击力简直不值一提，用练满的角色过关可谓不费吹灰之力。惟一需要小心的就是冒斗气的敌将。而难度在四星以上时，敌人的攻击力就很可怕了，特别是五星难度的关卡，一套连招就可以让你苦不堪言。文中提到的关卡，均指五星难度的关卡。

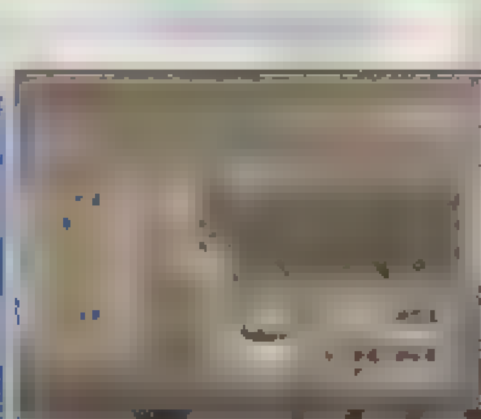
其次需要明确的是在修罗难度下有关回复道具的问题。修罗难度下并不是没有回复道具，在两种情况下会出现回复道具。一是战场上原本放有华佗膏的罐子，打碎后会变成小肉包；二是在补给据点里有一个小肉包。

最后就是挑战者的基本能力要高，能全满最好。用没练过的人去打修罗难度下的五星关卡那是金手指专门志需要讨论的问题。

最佳装备组合

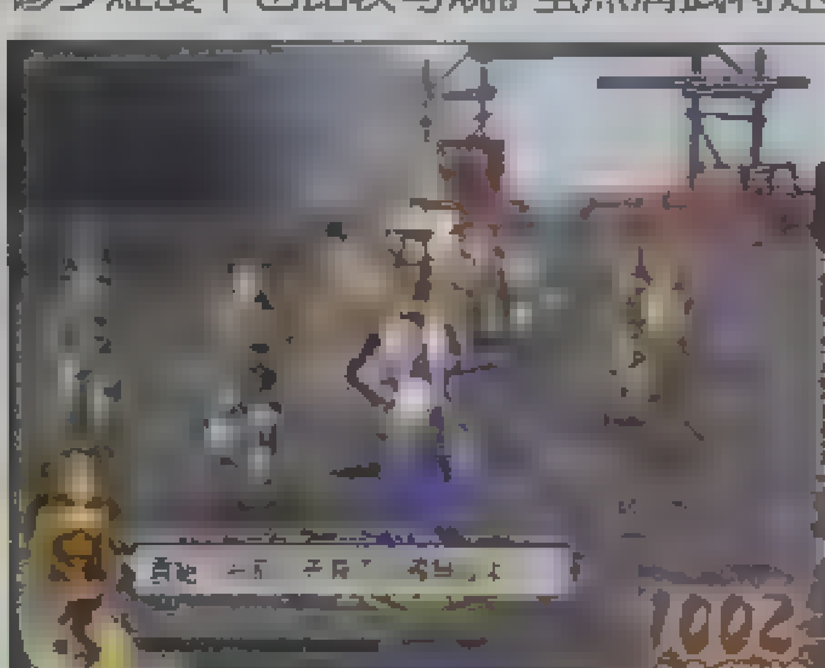
一般来说，在修罗模式下推荐的最佳装备组合如下：





可能有些读者会说，你这是为马超、周泰、庞德准备的装备吧？其实不然，这套装备基本上适用于所有武将，在修罗难度下人人都可以进行马战！在此要表扬光荣一下，本作的招式平衡性做得相当不错，马上攻击的威力即使在修罗难度下也比较可观。虽然清武将还是太慢，但杀小兵已经绰绰有余了！

相信大家都明白，如果真要和敌将单挑的话，我们用谁都不怕。因为对CPU的赖招太多了：绕背、挑空、C5无限连、五□无限连……而且本作中敌将要放无双前身上会放红光，根本不用担心被无双反击。但在实战中与敌将单挑的机会实在太少了，被杂兵砍上两刀动作就会中断，而在修罗难度下损失的体力很难补回来，打着打着就不行了。所以推荐用马战，起码不用担心被人连击。



但需要注意的是，骑绝影时要特别小心敌人一些连续攻击的技巧，比如诸葛亮的动感光线（空中△）、虎战车的火焰以及大部分敌将的无双技等等，不然有被秒杀的可能。

基本战术理论

采用这套装备组合之后的基本理论如下：先用马战清小兵兼攒杀人数，杀到眼前只剩敌将一人时就下马单挑。如果遇到敌人很多杀不完，或是必须要尽快将敌将消灭，或是有数个敌将聚在一起时，就下马发动无双觉醒。在神气环的作用之下，无双觉醒的持续时间超长，只要追着敌将猛攻，绝对可以将其干掉，就算被数个敌将近身时也不用担心。

在修罗难度下，我方士气往往都比敌人要低，这就要求玩家杀将的速度要快，所以真正有时间和敌将玩单挑的机会并不多，多半时候还是要靠无双觉醒来加快速度。也就是说，这套战术的核心其实还是无双觉醒，马战只是为了降低杀小兵的风险。拿最强武器时每杀100人就能获得一个觉醒印，这点是其他武器所不能比拟的，因此只推荐最强武器，就算是重的武器也将就。

觉醒印的入手时机在修罗难度下相当重要！每个战场上必有一个觉醒印，除此之外百人斩的时机和地点非常重要！小兵可以随便杀，但百人斩尽量在敌将身边完成，这样不会造成浪费。如果能从小兵身上打出觉醒印就更赚了！

回复方面就全靠扇子护卫兵了。建议方针调成防御，这样当你血红且与敌人战斗时她一定会帮你补血。如果是真无双且拥有好技能的话，即使在修罗难度下也是很难挂掉的。注意有包子时一定不要独享，要等扇子MM来到你身边再一起吃。

这个方法其实是一种扼杀个性的打法，不过在修罗难度的淫威之下，出此贱招也没有办法。目前纱迦已经几乎能用所有的角色通过修罗五丈原了，大家不妨也试试吧。

修罗难度的小心得

①文中没有提到玉是因为玉的用法因人而异，一般说来除阴玉都可以一试。

②马战其实并非你想象中那么废，注意尽量在按住L1键不放的情况下来移动攻击。绝大部分人的马上无双如果能全部命中的话，威力极大。

③在使用这套理论前，手边有一本《游戏机实用技术》2005年4月B是很重要的。有了上期杂志的地图，你就知道哪里有小包子、哪里有觉醒印了。

④步战时尽量让自己的无双槽保持在满的状态，这样一有问题就可以用无双来救命。在修罗难度下，一个小小失误就有可能让你前功尽弃。

⑤无双觉醒后也不是完全无敌的，如果被敌人的浮空技命中，或是你在空中被人击中的话，还是会惨遭无情的追打且不能还手。

⑥敌人的攻击据点相当可怕，一次攻击打掉你半条血是很正常的。遇到攻击据点要么先去封锁，要么躲得远远的。

《真·三国无双4》最难关卡 ■■■■■■■■

虽然同为五星关卡，但在五丈原之战选择魏军的话，难度要远远高于其他关卡。其难点在于我方初期处于劣势，杀敌速度稍慢便会导致全线溃败，无法翻盘。而此战地图够大，玩家必须四处救火，但在玩家移动过程中，如果护卫武将离你太远的话，会莫名其妙地损失生命，甚至一命呜呼，实在郁闷。如果想要无赖直取诸葛亮的人头，会遭到杨仪、姜维、诸葛亮和众多虎战车的围攻。

纱迦的建议打法是先杀王平，这样自然就解了邓艾的围。接下来就去中央迎战魏延、马岱军团，这里难度极大，往往会有数个敌将扑过来。最好是此前能打出一个觉醒印，[illegible]过关就应该没有问题了。

www.plumbook.cn
©2005 KOEI Co., Ltd.

无双总帅的修罗难度强力角色点评

马超



不用下马就能轻松过修罗，果然人如其名！虽然本作中马上△攻击不带晕眩效果，但我们只用六□攻击外加马上无双就能搞定所有敌人了。马超步战比较弱，不过他又何必下马呢？

吕布



装上阳玉之后，光靠360度的C3攻击便足以横行天下。惟一需要担心的就是动作有可能被弓箭手中断，是否要装无双铠就看个人爱好了。总之一句话，吕布装什么都强。

周泰



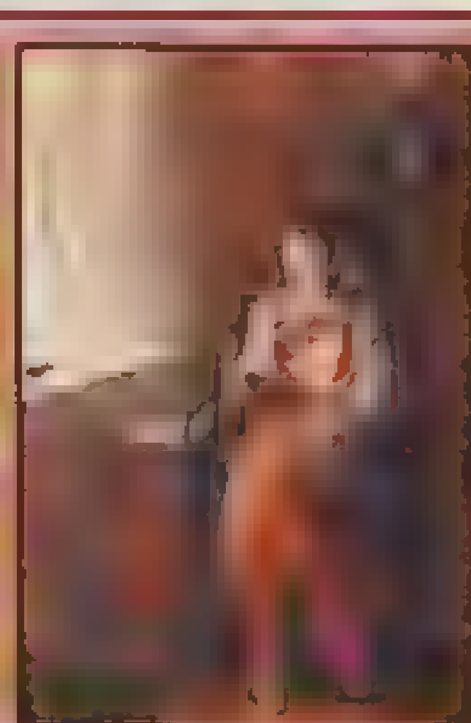
马上攻击比马超差一点点，地上攻击可就强太多了。特别是地上的无双技，实在威猛无比，在觉醒状态下无双简直就是秒杀。周泰可谓贯彻纱迦这种打法的代表角色。

庞德



马上攻击和地上攻击比周泰都要差上那么一点儿，不过对付修罗难度已经绰绰有余了。只是个人比较讨厌他的声音，虽然他的声优森田成一是给《最终幻想X》的泰达配音的。

大乔



尽管最强武器是重的，但□连按几乎没有破绽，还可以边打边绕后打背，无双技对单体也有特效。马上攻击比较弱，但纯打步战也不吃亏。不愧是本作最有魅力的女性角色！

左慈



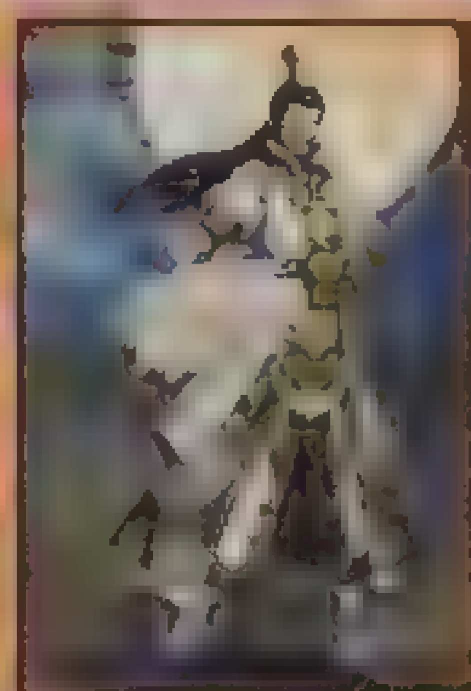
C4攻击的攻击范围是360度，但这招在修罗模式下很难发出来。所以建议还是在无双觉醒中使用。此外他的马上△攻击和无双技都非常好用，虽不如吕小强，也是一等一的角色了。

黄忠



他大概是惟一一个敢装背水护符过修罗的角色吧，原因就在于他那不耗弓箭数量的连珠箭（△键连按）。再加上逃跑专用技空中△攻击，修罗也能轻松走。建议把羌族角换成黄忠弓。

诸葛亮



无双超强！近身全中的话即使连修罗难度的敌将也挨不了几下，当然全中的话对操作要求较高。建议先用马战攒无双，之后下马后用C3破防，然后就用无双秒杀敌人吧！

小乔



之所以能在修罗难度下生存，全仗一招"电风扇"（空中△），来回冲的话一下子就能将敌兵清光。比较麻烦的是她的出招动作全部算离地，所以一旦挨打的话就被浮空了。

全角色能力表

说明：表中的数据均指未附加任何武器道具时的MAX能力，最高S级，最低E级，而实际游戏时是可以通过装备来调整的。表中的构移动速度，是指按住L1键不放时的移动速度。

夏侯惇	C	B	B	C	D	B	B	B	B
典韦	B	C	A	A	B	B	[illegible]	[illegible]	[illegible]
许褚	B	E	B	A	A	B	E	E	E
曹操	D	A	B	C	D	B	B	B	B
夏侯渊	C	C	A	C	C	B	D	C	D
张辽	C	B	B	C	C	A	C	B	C
司马懿	D	A	C	D	E	C	D	C	C
徐晃	C	C	B	C	C	B	C	B	C
张郃	C	A	B	C	[illegible]	B	S	S	S
甄姬	[illegible]	A	C	[illegible]	[illegible]	C	B	A	A
曹仁	D	D	B	S	B	B	D	C	D
曹丕	[illegible]	S	B	C	[illegible]	B	B	B	C
庞德	B	F	B	A	B	A	C	E	E
周瑜	[illegible]	B	B	[illegible]	[illegible]	B	A	A	A
陆逊	D	A	B	B	E	B	A	S	S
太史慈	B	D	B	A	B	B	C	C	D
孙尚香	D	A	C	D	E	C	A	A	A
孙坚	D	B	B	C	C	B	C	B	B
孙权	D	B	B	C	D	B	C	B	C
吕蒙	D	B	B	C	C	B	B	B	B
甘宁	B	C	B	A	C	B	B	A	A
黄盖	[illegible]	C	B	C	B	B	[illegible]	C	[illegible]
孙策	C	C	B	C	C	B	B	A	B
大乔	D	A	D	D	D	D	B	A	A

小乔	D	A	D	D	E	D	B	B	A
周泰	C	C	B	C	C	B	C	B	B
凌统	B	B	B	D	D	B	B	A	A
赵云	C	A	B	C	D	A	B	B	C
关羽	B	C	B	A	B	A	C	C	D
张飞	A	[illegible]	B	C	B	B	D	D	D
诸葛亮	D	A	C	D	E	C	A	A	C
刘备	D	B	B	C	[illegible]	B	C	B	C
马超	B	C	B	A	B	S	B	B	B
黄忠	[illegible]	C	S	C	B	B	C	C	C
姜维	D	A	B	C	D	B	B	B	B
魏延	C	[illegible]	B	C	B	B	C	B	B
庞统	D	S	C	D	E	C	C	B	C
月英	D	A	B	C	[illegible]	B	B	A	A
关平	C	B	B	C	C	B	B	B	C
星彩	D	S	B	C	D	B	C	C	D
貂蝉	D	S	C	D	E	C	A	A	B
吕布	S	D	S	S	S	S	A	S	S
董卓	C	D	B	C	A	A	D	C	D
袁绍	D	B	B	C	D	B	C	C	D
张角	D	A	C	D	D	C	D	B	D
孟获	B	E	C	[illegible]	S	C	[illegible]	E	E
祝融	D	C	C	C	C	C	B	B	B
左慈	S	S	B	E	E	B	S	S	S

www.plumbook.cn



SHADOW HEARTS II DIRECTOR'S CUT

影之心II导演剪辑版 | Aruze | RPG

PS2 | SHADOW HEARTS II DIRECTOR'S CUT | 2005年3月10日 | 日版

对应 PlayStation BB Unit

■[illegible]途记录和二周目的再开记录

■普通版无法读取DC版的任何记录

■[illegible]

所有新要素在此一览无余！

新事件

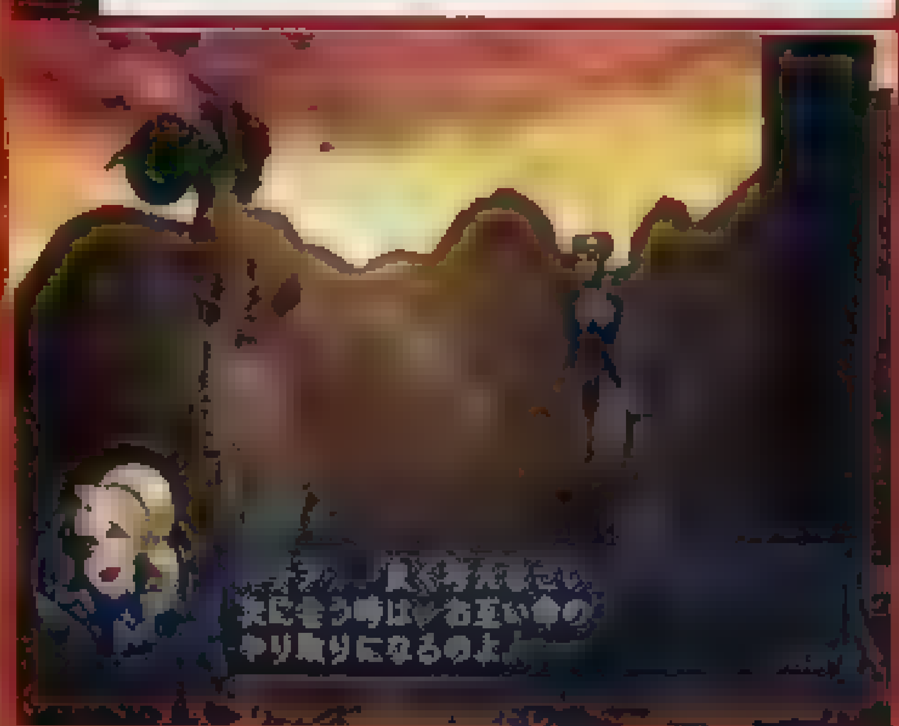
露琪娅的占卜



发生时间	安娜斯塔茜娅获得隐藏服装之前。
发生条件	最终迷宫铜铎出现后，去フィレンツェ（佛罗伦萨）和カルラ（占卜馆里的老婆婆）对话，会发生露琪娅给安娜斯塔茜娅占卜意中人的剧情。

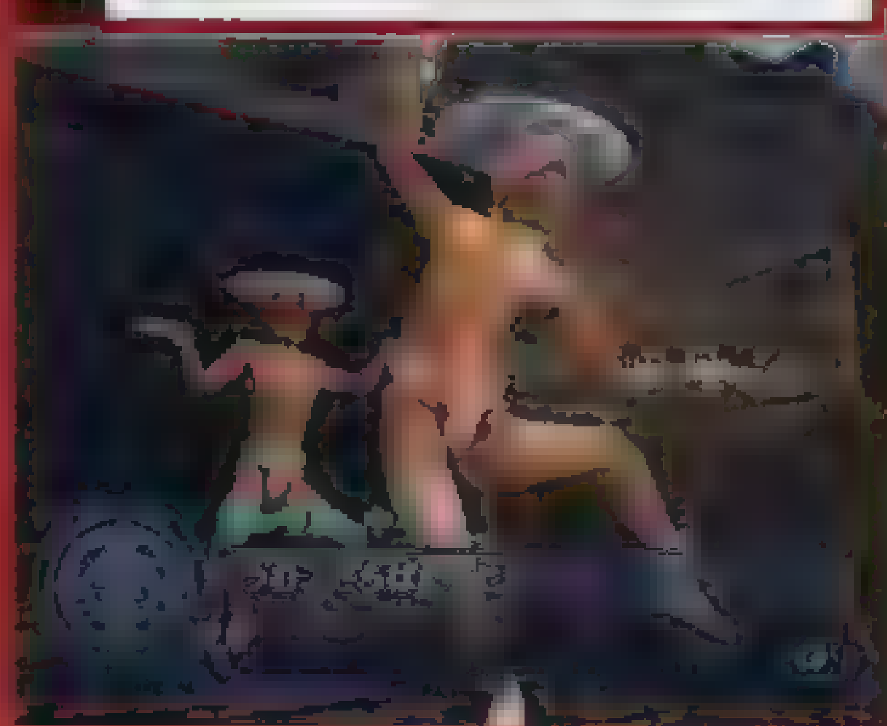
露琪娅和维罗尼卡

发生时间	当游戏进行到葛日梅谷，第一次进入镜之城时会自动发生。
发生条件	自动发生，但如果是继承记录的话，因为会跳过这段剧情，所以不会再发生的。只有重新开始游戏才会触发这个事件。



咖喱男的友情

发生时间	约阿希姆通过"汉祭"后便可发生。
发生条件	前往日本的横浜レンガ仓库，在街道的尽头会遇到两个咖喱男，之后发生剧情。一同来欣赏一下咖喱男之间那深厚的友情吧。



新迷宫

ネアム地底遗迹新区域

其实这不能算新迷宫，只不过是罗杰家附近的那个地下遗迹的机关被重新设置过了（最初来的时候的机关），透明道路出现了新的一个场景，不过这里的宝箱中只有些普通道具而已。



发生时间	当游戏进行到从カンヌ（戛纳）乘船去サントマルグリット岛（圣玛格丽特岛）时自动发生。
发生条件	自动发生，但正因为此，所以读取普通版的进度无效，只有重新开始游戏才会发生。



ナハシュ遗迹

在这段剧情里可操作的角色变更为尼科尔、雪尼和维罗尼卡，讲述的是尼科尔获得堕天使阿斯塔罗特能力的过程。

三人的初始等级全部是18级，没有任何装饰品，随身携带了麻痹攻击LV2、特殊攻击力下降攻击LV2的轮盘攻击附加能力，在场景的宝箱里可以得到附加毒攻击LV2、银灰の腕轮、坏中时计。

在[illegible]遗迹打倒敌人不会得到金钱和升级的魂，只有经验值，不过就算这三人等级再提升也不会有新的技能出现（这个场景中有个敌人有精神崩坏的异常状态攻击）

部分新敌人



©2004-2005 ARUZE CORP. All Rights Reserved.

&3DM.SMV www.plumbook.cn

尼科尔等人能力一览

角色	名称	MP	属性	说明	范围	打击数
尼科尔	キュア	6	光	HP 小回复	我方・单体	—
	ブレス	10	光	光属性特殊攻击	圆形・小・↓	1
	ディバインライト	32	光	光属性特殊攻击	圆形・中・↓	4
雷尼	アイアンクロー	40	无	无属性物理攻击	敌方・单体・→	5
维罗尼卡	ヒール	8	无	全异常状态、轮盘状态回复	我方・单体	—
	ヘイルピーク	16	水	水属性特殊攻击	贯通爆发・小・↑	2
	スタンバフイーム	36	水	暗属性特殊攻击＋麻痹效果	圆形・中・↑	10



[illegible]有只要[illegible]发动的连携魔法只有地、水、光三个属性，效果、画面和威尔一行的一模一样。

这是个非常简单的迷宫，通路的门需要启动红色、[illegible]色机关才能打开，[illegible]的机关都在同一[illegible]，[illegible]从[illegible]三角箭头指示的方向才能打开。（有三个这样的门，启动第二个红绿机关后出现的铁爪队员可以免费全回复）在最下面的场景里便会遇到BOSS。

BOSS：ナックヲウィ

HP：1800	属性：暗

很简单的BOSS，速度不快，用光属性的连携魔法对它能造成较大伤害，使用4次连携攻击就能打倒。惟一需要注意的是它有一个针对轮盘的异常状态攻击。（维罗尼卡有一项技能是可以回复所有异常状态的）

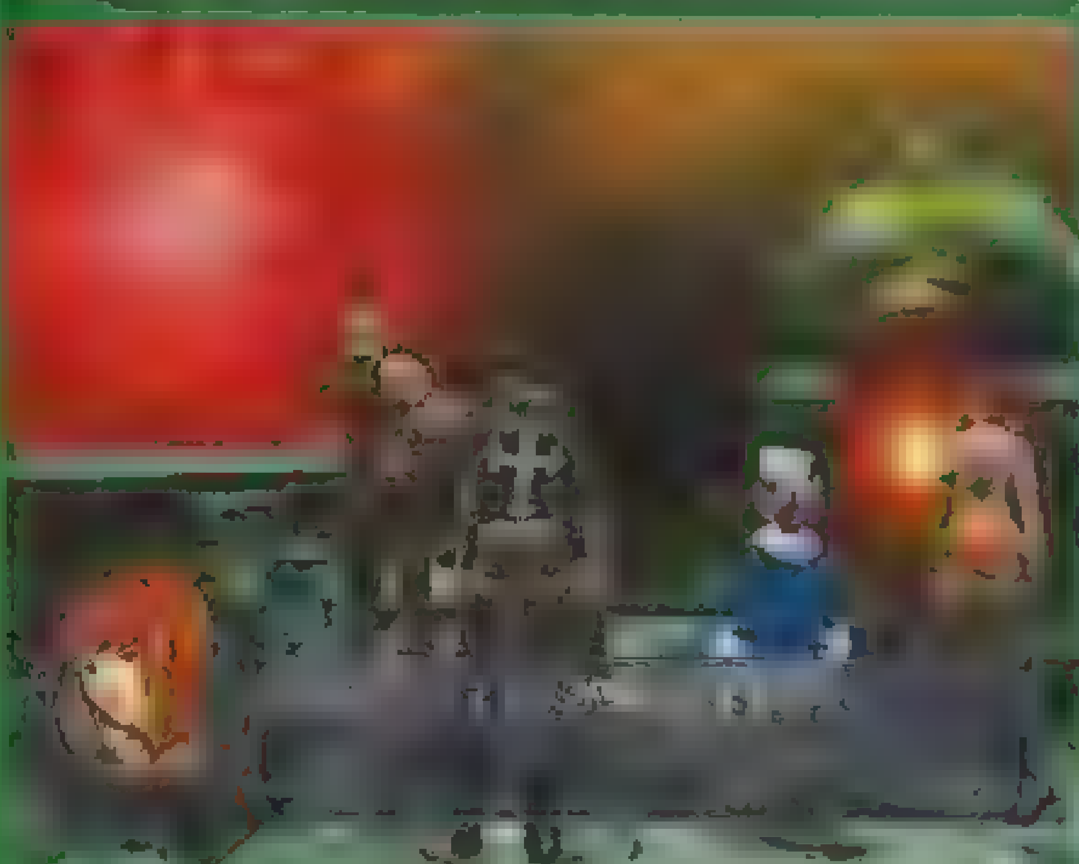
打倒这个BOSS没有任何奖励（经验、金钱、道具全部都没有），三人的剧情到这里就结束了，游戏转回威尔一行。





树海

发生时间	铜铎出现后
发生条件	去风之森，在岔路的悬崖上有一个人，和他对话后在日本的地图上出现新地点“树海”。



迷宫正中间的位置被红魂封印了，需要用“蓴青宝石”开启机关吸取马利斯（罪恶）才能通过。一共有6个机关，最初的剧情会自动启动一个机关，剩下的5个机关和宝石分别在左右两边的路上。

这里同样非常简单，而在这里出现的全部都是新追加的敌人。启动全部机关吸完马利斯后，就可以从中间位置传送到迷宫上层，之后就要和DC版新追加的强力BOSS“七福神”战斗了！

BOSS：七福神

HP：30000	MP：999	属性：无

七福神的能力[illegible]BOSS[illegible]王更强，它的8种攻击方式如下：

招式	效果	打击数	备注
清廉潔白	全员辅助效果打消	-	只在我方提升能力后才会出现
喜舍奖励	特殊攻击	1	同时扣除 MP
大いなる威光	特殊攻击	3	同时扣除 SP
爱敬の相	特殊攻击	3	附加轮盘异常状态
一病息灾	特殊攻击	1	HP 打消至 1
神德	特殊攻击	3	附加特殊攻击力下降效果
少欲知足	单体特殊攻击	3	—
黄泉路照	全体特殊攻击	20	



七福神的各项能力都相当高，并且速度很快，经常会插在我方角色中间。战斗中我方只要使用提升能力的魔法，[illegible]一定会[illegible]用“清廉洁白”[illegible]打消，并且会马上反击。[illegible]“黄泉路照”是非常强的对全体特殊攻击，效果是全体无属性攻击20HIT，伤害约在450左右，出场战斗的角色[illegible]，战斗时请注意角色的体力，尽量保持在500以上，并随时注意回复。

打倒七福神后会得到99999的经验值、777的金钱和999的魂。回去风之森和[illegible]对话会得到威尔的一个新的武器“熊猫くん河童くん”，攻击力相当高，但是实在太恶搞了！





其他新要素/变更要素

■片头游戏演示部分有稍许调整（战斗背景少量调整）

■重要剧情——威尔与[illegible]在列车上的场景完全CG化（只要之前普通版有通关，就可以在剧情鉴赏里直接观看）

■变更部分战斗背景音乐，并增加两首新的背景音乐

■追加10个新怪物（ナハシュ神殿追加4只，包括BOSS，树海追加6只，包括BOSS）

■[illegible]。全[illegible]185只，安娜斯塔[illegible]为165只。

■特典映像（《影之心》新作宣传动画）



www.plumbook.cn

火热秘技

"攻略透解"、"研究中心"、"火热秘技"欢迎来稿！
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：guide@ucg.com.cn
短信投稿：发送TT+你希望投来的稿件内容简介到33557770

GBA 真·三国无双 ADVANCE
日版

究极秘技！

在自由模式下，打成都之战。首先救出庞统，之后立刻前往吕布出现的位置（地图右下方），就会拿到武器。此时打开情报一看，全武器入手！听起来似乎不可思议，不过确实是事实。过关后存档，搞定收工！推荐人选为赵云，他离庞统比较近，救人快。

此法会破坏游戏乐趣，慎用！

PS2 梦幻骑士IV 回归
日版

隐藏指令

在标题画面时顺序输入→、←、△、R1、R2，可以欣赏到"私立梦幻骑士学园"的一部分内容。

在标题画面时顺序输入←、→、□、L1、L2，画面上会出现一串密码，密码可以用来与《梦幻骑士IV VISUAL FAN BOOK》联动。

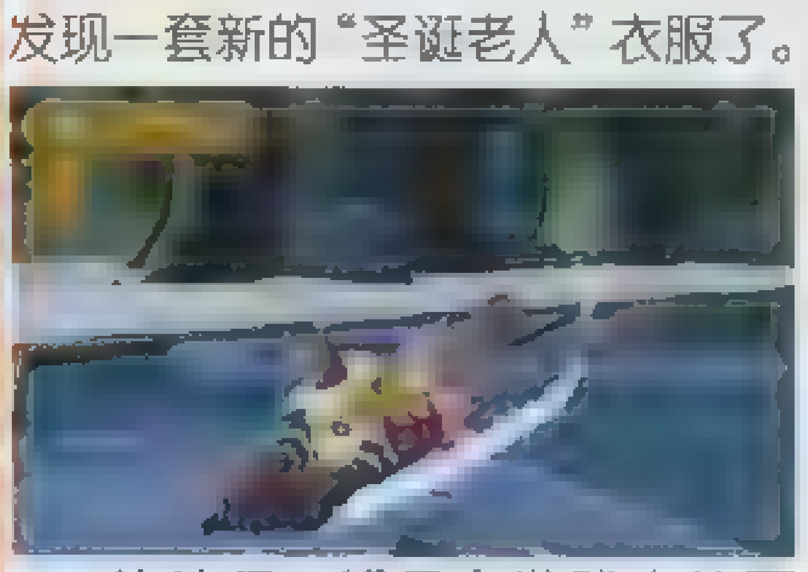
本作真是一个纯FANS向的游戏，还是期待5代吧！

PS2 瑞奇与叮当3
日版

特殊的服装

SCE的ACT大作《瑞奇与叮当3》不仅为玩家带来了爽快的杀敌感，另外也有不少隐藏要素待玩家去发掘。其中就以收集白金螺丝购买瑞奇古怪的服装最吸引人。下面再为大家公开两套不需要花费任何白金螺丝就可以入手的服装，留意看了哦！

圣诞老人：在游戏中按下Start键出现菜单后，再依次按下↑、↓、↑、↓、[illegible]，完毕后会出现"哔哔哔哔"的音效，然后再选择菜单中的"スペシャル"里的"ふくそう"就可以在最下方发现一套新的"圣诞老人"衣服了。



比波猴：还是在游戏中按下Start键出现菜单后，依次按下↑、↓、↑、↓、←、←、→、→、□、□、□，完毕后会出现"哔哔哔"的



音效，这时进入"スペシャル"里的"ふくそう"也能在最下方找到一套"比波猴"的新服装。

果然是SCE的作品，比波猴依然是无所不在啊！

PS2 真·三国无双4
日版

护卫武将复制大法

利用下文介绍的护卫武将复制大法，只要一遇到好的护卫武将，在很短的时间内就能复制出8个来！

首先以任意角色开始无双模式，难度不限。顺利通过第一关之后，先存一个档，然后继续挑战第二关。注意打第二关的时候，一定要带上一位有推举能力的护卫武将，这一点大家可千万不要忘了。

打过第二关之后，由于护卫武将有推举能力，所以我们得到了一位新的护卫武将，我们姑且称之为"路人甲"。之后再存一次档，注意不要覆盖刚才第一关的记录，改存到其他位置吧。

然后同时按SELECT+START键回到标题画面，读取第一关的记录，带上一位有推举能力的护卫武将重打一遍第二关。这次我们又得到了一位新的护卫武将，把他（她）和"路人甲"比较一下，你就会发现两者除了姓名略有不同之外，其他数据都是一样的！只要我们不覆盖打过第一关后的记录，反复重打第二关，就能无限复制"路人甲"了！

有了这个方法，只要在无双模式中打出一位"天下の奇才"，很快就能复制出8位来。但注意只要你关机重来或是另开一个新的无双模式，复制大法就会立刻失效。

快速凹宝法

之前的杂志中介绍了培养武将的好关卡，这次为大家介绍一个快速拿到优质道具的关卡，那就是"难"难度下的赤壁之战·连合军！这一关仅在地图左下方的祭坛区域就有3个武器、3个道具，吃完后干掉曹操就能过关，方便快捷。因为这一关难度高，所以道具质量都不错。下面介绍一种改良方法：

首先使用双打，双方都尽量提升运气。先让一人到祭坛区域待机，之后另一人去将曹操杀至重伤，立刻中断保存。之后在祭坛附近的那人快速拿到武器和道具，再由另一个人打倒曹操过关。之后就可以清点战利品了，如果不满意的话就复位读档，再来一遍，反复数次便可将绝大部分道具拿满。此法需要双打，如果只有一个人玩的话可以事先将祭坛区域的敌人清空，这样就没有后顾之忧了。

本期Gamehalo中的"火热秘技"里也有《真·三国无双4》的内容。

NGC 牧场物语 幸福的诗
日版

惊天BUG第一弹

NGC版的一大特色在于扩建自己的爱巢，扩建时是有等级之分的。而当从等级4扩建到等级5时，一定一定要记得先把二楼的家具拆除。如果不事先拆除的话，扩建到等级5时原本放在二楼的家具就会变得不能拆除也不能移动。从其他等级扩建的话则没有这个问题。

惊天BUG第二弹

游戏中，当你与小动物的好感度达到4颗心时，早上出门的时候会发生动物来访的事件。当自宅等级在4级或5级时（与门的朝向或许也有关系），如果是兔子、猫或麻雀来访，就有可能当场死机。此BUG不是百分百出现，但只要一出现就没救了。

如果发生了这种情况，就要读取之前的存档，带上锤子、斧头等"凶器"去"修理"这些小动物，降它们的好感度。如果你不幸是在家里存的档，那就只好指望当天会下雨了……目前官方正在调查这个BUG的发生条件，希望能有更好的补救方法。

印象中我好像是第一次给玩家介绍避免死机的秘技。最近MMV出的游戏似乎都有些问题，NDS版《牧场物语 精灵驿站》也有频繁死机的情况。作为本系列的FAN，纱迦心里真是沉重啊！

PS2 神鬼战士 自由之路
日版 投稿人：水瓶座の天使

全结局条件一览

1 凑齐赎身金额，选择退隐。
2 在训练所引发骚动，打倒100名卫兵。
3 在任一竞技场引发骚动，打倒100名卫兵。
4 不暗杀皇帝，在第80日的竞技（50人生存战）获胜。
5 暗杀皇帝，拒绝亲卫队长提议，打倒亲卫队长及100名卫兵。
6 暗杀皇帝，接受亲卫队长提议，打倒亲卫队长。

买卖奴隶系统大概是本作最吸引人的设定吧！来……

PS2 太鼓之达人 TAIKO DRUM MASTER
美版 投稿人：小笠原祥子

难度认证书

本作的各难度认证书拿法与以前没有什么区别，只要所有歌曲在同一难度下都通过就可拿到。

隐藏曲目

本作的隐藏曲目出现方法是依照得到的皇冠数来决定，具体条件如下：

所需皇冠数	对应隐藏曲目
5	太鼓进行曲 Taiko March
10	和太鼓战队 Don Rangers
15	山脊赛车 Ridge Racer
20	源平讨魔传组曲 The Genji and The Heike Clans
25	"鬼"难度

个人一直都很喜欢选择"鬼"难度后的那句人话，很有"鬼"的味道啊！

PS2 康斯坦丁
美版

秘技大全

按住SELECT键不放，再输入以下指令，便可以出现特殊效果。

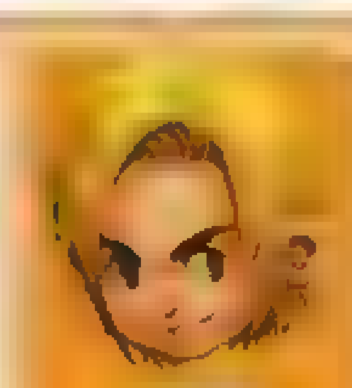
R2、←、→、←、←、→、←、R2	变成大头
△、△、△、←、→、→、←、←、→	发射大火球
←、□、□、□、△、△、△	武器变大
L2、←、R2、→、△、□、△、□	得到快速霰弹枪
[illegible]、△	引[illegible]
→、←、□、△、□、△、←、→	得到圣水炸弹

电影不错，不过游戏就很一般了。



最纯粹的对抗

相信有许多读者都曾去过机厅吧？格斗游戏在机房里是永远的能量中心，你方败阵我投币，高手间惊心动魄的较量往往能够吸引到里三层外三层的人群。想当年我也是其中之一呢，呵呵。（众编：肯定是被打得落花流水的那个嘛！）竞技游戏的真谛之一，就是面对面的对抗和交流。本期电子竞技场为大家带来的是首都北京的VR战士4最终调整版大赛的冠军访谈和战报评论，听说冠亚军的年龄相差有11年之巨！这就是两代人之间的较量嘛。而斗剧'05的系列报道是以一名普通玩家的眼光去看斗剧'05中国预选赛对我们广大格斗玩家的意义，一起来倾听一下来自你身边的声音吧。



阿迪道斯

姜？还是老的辣！

——北京VF4FT大赛冠军访谈

人物介绍

BZ2 赛事组织者，狂热的VF玩家，被圈内人士戏称作包子以至于BZ2这个ID已经很少用到了……

张蒙：北京VF界元老级人物，曾获得多次VF比赛冠军，同时也是本次比赛的冠军。

高手是如何练成的

众所周知有些人打游戏很有天赋，上手后不消多久便能够将其规律摸得滚瓜烂熟。但有些人却是依靠后天的勤奋练习，以比天才多几倍甚至几十倍的汗水来换取胜利。说到这里，不知道在座的各位读者是哪一种类型呢？这次北京VF4FT大赛的冠军张蒙又是哪一种呢？

记者：两位是从什么时候开始接触VF这款游戏的？

张蒙：我接触这款游戏算比较早了，虽然从《VF3TB》到《VF4EVO》这段时间有大概两年左右的时间没怎么玩，但从最开始到现在大概也有8年左右的时间了。



BZ2：我历代的《VF》都玩过，不过真正开始练习《VF》是从4代开始的。

快感源于何处

因为游戏能带给我们最大的乐趣和快感，所以我们才会那么喜欢它。而格斗游戏最大的乐趣和快感是什么？是求胜的欲望？是荣誉的吸引？是紧张的刺激？是寻道的磨练？每位读者心里肯定会有自己的答案。那么，高手们的答案又是什么呢？

记者：《VF》带给你们最大的乐趣是什么？

张蒙：爽快感和投入度。《VF》的对战感觉与其它游戏不同，玩家使用的角色可以反映使用者的思想。

BZ2：《VF》这款游戏给玩家创造了一个较为平衡的对战平台，各种不同的角色和招式构成了一个非常深厚的基础。

格斗的真谛

格斗的真谛是什么？相信那肯定不是你一拳来我一脚的小孩子打架。其实格斗的真谛并不只是格斗这么一个方面，在现实生活如果没有坚持的毅力和旺盛的求胜心，那么我们的人生很可能就会庸庸碌碌。

记者：你们觉得玩《VF》最重要的是什么？

张蒙：求胜心和坚持，其实对于任何格斗游戏来说这两条都非常重要，《VF》作为一款门槛比较高的3D格斗游戏，新人想战胜高手是非常困难的，这就需要坚持和求胜心来作为支撑。只有不断地磨练自己，才能了解到这个游戏的乐趣。

BZ2：我倒觉得平常心可能更为重要一些，对战游戏永远都会有胜负，从胜利中取得自信，从失败中总结经验是非常重要的。

两代人的对决！

有句大俗话叫“长江后浪推前浪，前浪死在沙滩上。”进入本次大赛最后决赛的两位选手张蒙和SETA，他们的年龄差距竟然达到了11年！SETA拥有年轻人旺盛的精力和敏锐的反应，张蒙则拥有丰富的经验和准确的判断。在前浪与后浪的激烈比拼中，姜还是老的辣啊。

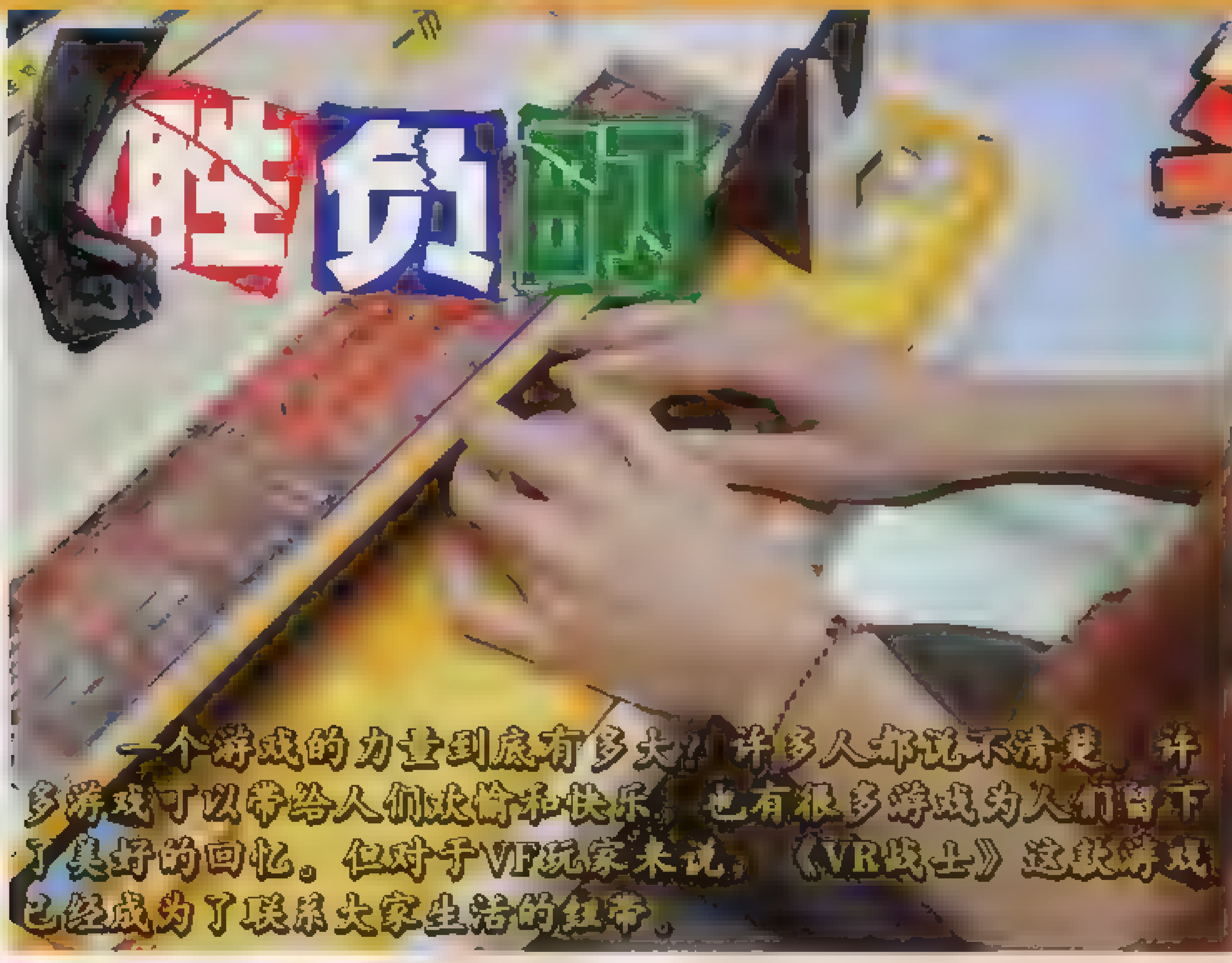
记者：本次大赛的决赛对阵双方的年龄差距达到11年之巨，对于经验与反应你们是怎么看的？

张蒙：经验与反应对于一个格斗游戏玩家来说，应该是经验占5成，反应占3成，剩下的便是运气成分。毕竟玩了这么多年《VF》，凭借经验我对于许多情况都能有一个非常冷静的判断，同样的情况如果落到其他人的身上，可能他们就不会有这样的感觉。当然，像SETA（决赛对手）这样的年轻人拥有敏锐的反应也是取得好成绩的重要因素，到最后拼目押与反应拔投的时候，反应快的年轻人还是有很大优势的。

BZ2：我也觉得经验更为重要一些，《VF》是一个非常注重内涵的游戏，想要把一个角色的性能挖掘透需要很长的时间，熟练掌握一个角色更是需要经验的积累。



栏目信息 这个栏目属于每一位热爱电子竞技的朋友，对于栏目的选材、投稿、定位、或者任何意见，我们衷心希望大家畅所欲言。Email请发ucg@ucg com cn，短信请发DC+意见到33557770（移动），93557770（联通）。



一个游戏的力量到底有多大？许多人都说不清楚。许多游戏可以带给人们欢愉和快乐，也有很多游戏为人们留下了美好的回忆。但对于VF玩家来说，《VR战士》这款游戏已经成为了联系大家生活的纽带。

斗魂集结

论北京VF4FT大赛

文 BZ2

编 阿迪

西单，北京时尚流行的中心。每逢周末，这里都是爱好流行的年轻人的最佳去处。西单文化广场，这里不仅有着追逐时尚的人们，也是北京VF玩家的集结之地。北京的街机业算不上发达，但这里却有着最热血的玩家。

在游戏上，玩家们经历了《VF4》，《VF4EVO》到《VF4FT》的变迁。而在比赛的场地上也从原来餐厅的包间，租用酒吧，正式的游戏厅比赛，直至今天在文化广场中拥有了专用的比赛场地。本次的比赛场地安排在了西单文化广场的中央活动区，与传统街机比赛不同的是，本次比赛的场地不再局限于游戏厅的内部，而是将比赛推向了更为公共化的场地。比赛场地共分为比赛区，选手区和观众区，这不仅保证了选手拥有良好的活动空间，同时也让观众有了近距离接触比赛的条件。选手区100寸的大型投影，使得现场观战的玩家们能更方便地观看比赛。

时间回到比赛前一天的晚上，商场早已停止了营业，原本购物的人群也早就回到了家中，但在西单文化广场的中央活动区，仍有不少人在为比赛而忙碌着。这里有自愿来帮忙的玩家，也有游戏厅的工作人员，在场的每个人都将自己看成了这次比赛的“主人”。将游戏厅内上百公斤重的对战台转移到比赛区，音响设备的布线，选手区的布置以及投影设备的安放，机台的调试，虽然这一切看起来工作量巨大，但每个人都非常主动地投身其中。凌晨1:30分，比赛的场地布置完毕，大家的脸上都显出了疲态，但是看着布置好的会场，每一个人都对明天的比赛充满了希望。



“很多人说《VT》是一款很难上手的3D格斗游戏，但其实只要你肯坐到对战台前，就一定能打出自己的风格。”

“为了让更多人能够欣赏到这次的比赛，广场内的数台等离子电视进行了现场直播。”“READY GO！”随着比赛选手们的呐喊，比赛正式开始。赛场上紧张激烈的对战，台下选手及观众的热情参与，这一切都让这次比赛成为周末西单最HIGH的地点。这次比赛是在商业广场的中心活动区举行，为了给比赛选手提供一个良好的环境。比赛选手报名之后，每个人都会得到一个出入选手区的胸卡，只有拥有胸卡的人才能进入到选手区。观众虽然只能在选手区外观看比赛，但是良好的组织和多方位的直播使得场外的观众也能很好地观看比赛。在“单败淘汰”中加入了“败者复活”的全新赛制，这在一定程度上缓解了选手们比赛时的紧张情绪，因为即便初轮战败，他们仍有可能在“败者复活”中重新回到比赛中来。首轮比赛波澜不惊，除了AKIRA8L选手(AKIRA)意外被打入败者组外，实力较强的选手基本上都直接进军下一轮。许多第一次参加比赛的选手大多都没有逃过进入败者组的命运，这也从一方面印证了时间的积累对于《ＶＦ》这款游戏的重要性。《VF4FT》已经是《VF4》的第三个版本，虽然推出的时间不长，但是比赛选手不论是连续技的成功率，还是对于二择与逆二择的应对，都具有很高的水平。

比赛虽然紧张激烈，但与台下观众之间的互动环节则很好地调节了现场的气氛。当首轮比赛结束后，观众便成为了现场气氛的生力军，主持人邀请了数名观众登台与选手们一决高下。更为出人意料的是，在场外的观众中竟然也隐藏着实力不俗的玩家。第一个坐在对战台前的观众使使用的是上级者向的角色 WOLF，虽然这位观众以前并没参加过比赛，但连续技和比赛中的意识都颇为不错，就连许多老玩家看过他的比赛后也都唏嘘不已。

而当比赛第3轮结束后特别进行的“冰激凌争夺战”更是给比赛带来了一丝温情的气息。比赛当天是AKIRA8L选手的生日，比赛主办人特别为他准备了一场别开生面的“争夺战”，由AKIRA8L的“死对头”兼好友何峰负责说出连续技，而AKIRA8L选手则要将这些连续技成功实现才能得到象征胜利的冰激凌。凭借着“靠壁提膝弹腿4连发”的超强表现，AKIRA8L选手最终将冰淇淋大餐“捧走”，而场下所有选手的生日祝福， 定也给他留下了难忘的回忆。



《VR战士4最终调整版》是一款包容万象、博大精深的格斗游戏。逼真的游戏画面、严谨的招式判定、身心的全面对抗都是它吸引我们的优点。

在最后淘汰赛阶段表现抢眼的是年仅18岁的SETA选手(SARAH)，他先后淘汰了北京多次比赛的冠军AKIRA8L选手和何风(AOI)选手挺进4强。SION(JACKY)则是艰难地从败者组一路拼杀回来最终进入四强战。相比前面的两个人，张蒙(LAU)以及BIG MONSTER(KAGE)这两名选手的晋级之路相对轻松一些，他们凭借着自己丰富的经验以及稳定的发挥也进入到了4强。

“反应神经与经验技术之争”是对四强战最好的诠释，年轻的SETA选手与BIG MONSTER分到了一组，而从《VF》初代便开始练习的张蒙选手则要与新锐SION一决高下，新老对决成为了这一战的最大看点。从四强战开始的三场两胜制，也给这最后的比赛带来了更多的变数。在上半区的张蒙选手仍旧继续着自己强劲的势头，直落两局将SION选手淘汰。而下半区的SETA选手与BIG MONSTER之间的对决却一直到了第三场才决出胜负，SETA在劣势的情况下，凭借着惊人的勇气使用33K的强力连续技将对手踢出了决赛圈。29岁的张蒙选手，18岁的SETA选手，年轻与经验的对决。也许是胜利的女神更加眷顾经验丰富的选手，也许是SETA选手的精神力已经耗尽，张蒙直落两局取得了最终的冠军。



“我们走出来了！”

爱好格斗游戏的玩家总会羡慕日本玩家拥有“斗剧”，“格斗新世纪”那样的大赛。近乎于豪华的赛场、设备，以及严谨比赛的组织都令国内的玩家艳羡不已。比赛对于选手来讲是一决高下的斗技场，同时也可以看作是宣传自身的一种手段。而国内的大多数比赛仍只停留在水平的较量上而未意识到宣传自身的重要性。让更多的人了解游戏，了解我们在做什么难道不是最重要的吗？看着场边围拢的观众，看着他们聚精会神的样子，比赛的胜负其实已经不再那么重要……

源于《街霸》，追求不懈

——1名普通玩家的斗剧闯关之旅

文 生化宝贝
编 阿迪



Stage 1 梦的开始

从我小时候懂事知道游戏之后，我就被它深深地吸引至今，而当我知道格斗游戏的出现之后，我就疯狂地爱上了这个古老而又永远新鲜的游戏！真的是义无反顾头也不回……… 时间的流失让我从胡乱摇搓的孩子，变成了懂得心、智、技的青年，岁月的匆匆使我的心里和脸上又增添了新的斗之伤和技之痕！ 2003年得知街机格斗盛会“斗剧”在日本举行之后，我对格斗游戏的热爱真的到了发疯的地步，一直期盼着能有机会登上这个格斗界的最高舞台，体会那让人HIGH到极点的气氛，那样真的才会有一种不枉此生感觉吧！

Stage 2 踏上征途

在漫长等待之后，我的格斗生涯终于出现了第一个亮点，那就是上海烈火申请到了第三次斗剧斗剧'05的《街霸Ⅲ 3rd》预选出线资格！对于一直希望能参加一次小型正规比赛都从来没有如愿过的我来说，能参加斗剧这样的世界大赛——哪怕是预选，都像是做梦一样！于是我得到了父母和好朋友们的热情支持，义无反顾地踏上了这次上海斗剧之征，完成一个对追求格斗最高最强人的毕生心愿！此时此刻对我来说，什么路途的遥远，身心的疲惫，资金的破费，环境的不适，实力的差距，一切的一切都变的犹如鸿毛一般……

Stage 3 突破！国内！

我一直对日本和上海的街机环境非常羡慕和向往，日本就不用说了，游戏是日本的国民经济支柱之一！当成一种产业来对待，发展当然不一样了！上海虽然由于国内的客观条件所限，与日本相比还有很大距离，但还是能有像烈火游戏娱乐这样的游戏机房、有一群与时俱进的先进玩家们，团结和热爱，进取和拼搏，完美的体现在了他们身上！再加上他们不断实践和研究的精神，和日本的差距在不断的缩小。而在国内其他很多地方，如果说你不是格斗游戏的爱好者，不是《街霸》的FANS，估计连知道这个游戏的人都没有几个。思维停留在十几年前的《街霸ⅡCE》上的更是大有人在！我所在的城市也是一个街机不很发达的地方，现在仅存也就是一些大型商场中所附带的一些而已，游戏是十几年前小时候就玩腻的老游戏，机台全部是一些杂牌组装货，根本不能玩格斗游戏，游戏节目永远不更新，机台坏了不修理……真的是可有可无，形同虚设一般！没有一个良好的街机环境，玩家的交流和发展的困难是可想而知的。以至于仅有的一些格斗街机仔们还乐此不疲的永远沉浸在某97年产“国民游戏”当中……（编者按：喂，喂，《街霸Ⅲ 3rd》的街机也早在99年就出了啊……）

Stage 4 心与技

说句不谦虚的话，这么好这么难得的比赛机会，又大老远的从山西太原坐火车23个小时，跑到上海来！最终目的当然是赢得比赛，获得出线资格！为了这次比赛我还是付出了很大很多的努力，我是《街霸Ⅲ 3rd》的初学者，为了练习我专门买了PS2，对于一个普通家庭来说，确实比较奢侈，更何况我是为了这一个游戏！《街霸Ⅲ 3rd》是一款讲究心理和战术的游戏，战场中人与人之间微妙的心理斗争，战术的灵活变化才是体现这款游戏真谛的两个方面。这两个方面只有在和更多的人切磋交流中才能修成正果，这是惟一途径。去了上海之后，从一开始的野试合中就能看到自己在这方面的严重不足，在这次斗剧预选赛8强进4强赛中，我与毛秀战队中的如月对局就体现的淋漓尽致，在我拥有很大优势的情况下，被如月反超，最终败在他手下！虽然运气和偶然性占一定成分，但是不难看出我的薄弱环节是多么的脆弱和不堪一击！期望和现实之间的差距就是这么大，往往让人始料不及，但我还要继续努力！

Stage 5 永不言败

如果你有真正的格斗家精神，是热爱格斗游戏的人，本身骨子里就会有一种争强好胜的心理，它促使你不断地向前走，没有尽头地走下去……玩游戏同样是这种精神！而斗剧的设立正好给了所有热爱格斗游戏的人一个竞技的平台，就像古罗马的竞技场一样，在那里没有弱者，只有更强的强者！更高、更快、更强不止是奥运会的口号，获得最后的胜利是每一个来到这里的人的共同目标！斗剧冠军就是我们所有人的心愿。大家参加斗剧比赛的意义，就如同运动员参加奥运会一样！它是理想的试金石，荣誉的承载者，是让每一个为它格斗的人的原动力！

Stage 6 对战！对战！再对战！

为一个普通的玩家来说，我觉得我们努力练就的一身本领，但是没有能力去证明自己，这时就需要有人组织举办各种比赛，来给我们一个试身手的机会！我认为游戏机房申请斗剧是非常值得的，可以说不仅会在玩家中树立很高的威信，而且在全球游戏机房中都会有很崇高的地位，因为不是任何一个普通游戏机房都有资格申请斗剧这种大规模赛事的预选资格的，可以说它也是一种身份和地位的象征！可以说游戏机房申请到斗剧的预选出线权，比在电视和杂志上作广告都要好很多倍，这样的宣传是全球性的，而不是局限的地域性宣传。同时也是号召玩家的一个大好机会，从这次斗剧预选就可以看出这一点，为什么全国很多不同地方的玩家都汇聚到烈火来参赛，这就是它的魅力所在！

Final Stage 还我们一片天地

我是非常喜欢读书的一个人，由于自己对游戏的热爱，当然买游戏杂志是必不可少的事情。随着游戏的日新月异，电子竞技已经成为一种新型产业。尽管目前游戏杂志很多，可是对电子竞技的成长和重视一直不够，很多媒体也没有建立起足够重视的宣传体系。今年的WCG世界电子竞技大赛中，都加入了《死或生》这个格斗游戏，可见格斗游戏的地位正在被人们所逐渐重视起来。对街机格斗游戏的宣传真的是一件刻不容缓的事情，毕竟我国还是有很多忠实街机玩家和爱好者的，当年的街机满街开的情形，至今都是历历在目，以前在泡街机厅的日子，想起来是如此的难忘，真有种舍不掉的街机情怀啊！所以，我相信是金子总会发光的，希望媒体和舆论能给我们一个属于自己的天地！



游戏动漫园

按照先前公布的，本期动漫园的最后本来应该是“新作推介”栏■，不过我仔细想了想，新作这东西实在是颇为难定义啊。剧场版动画还好说，一眼就能看出好坏与否，但漫画和TV版（OVA版）动画就很难界定了，只看几集的话，你很难确定某部作品是否值得推荐，轻率下结论更是与本人的信条背道而驰。一般来说，当作品到达中盘阶段时我们基本上就可以对其作出评价了，但那时……似乎也不能将其称为新作了……

以上的这些概括起来得出的结论就是——从本期开始，“新作推介”栏目改为不定期出现，而“经典推介”则将取代它的位置，完毕……

《机器人历险记》首周票房夺冠



由《冰河世纪》原班人马打造的动画长片《机器人历险记》一经上映便成为了当周票房的冠军，首周票房为3650万美元。《机器人历险记》是克里斯·伟基领导的蓝天工作室的作品，克里斯在1999年曾以一部7分钟的动画《邦尼》夺得了奥斯卡最佳动画奖，为了这7分钟，他整整花费了8年的制作时间。也正是因为有他的存在，福克斯才会决定签下蓝天工作室。在2002年，由该工作室炮制的《冰河世纪》当年勇夺4630万美元的首映周末票房，最终横扫全美票房1亿7千万美元，全球票房高达3亿7800万美元，DVD上市第一周又再赚进1亿美元。这也为福克斯在动画片市场上立足奠定基础。这次的《机器人历险记》曾被期望能超过《冰河世纪》的首周上映纪录，但期望没能变成现实。不过，福克斯发行部的负责人布鲁斯·施奈德对这个成绩还是表示了满意，认为影片面对上周票房冠军《神勇奶爸》的威胁，3650万美元的票房“绝对是非常好的成绩”。《机器人历险记》虽然主角是冷冰冰的金属机器人，但故事温馨感人，被认为是复活节期间最适合全家大小一起观看的影片，加上喜剧巨匠罗宾·威廉姆斯领衔配音，为影片的号召力加分不少。对影片未来的票房走势，施奈德很乐观：“其他的影片并不像我们这样完全为家庭观众服务。假期就在眼前，孩子们都放假了，我们的影片毫无疑问会有精彩的表现”。

《火影忍者》第二部剧场版公布

继去年推出的《雪姬忍法帖》后，火影忍者的第二部剧场版《大激突，幻之地底遗迹》也将于今年夏天上映，片长为90分钟。这次除了鸣人及小樱外，我爱罗、鹿丸、堪九郎等原著中的人气角色也将在本作中登场。而片中如巨大要塞、地底遗迹这些场景将以比前作中更有魄力的姿态亮相。



剧情简介

本作的故事发生在火之国与风之国边境附近的森林。鸣人、赤丸、小樱3人这次接受了一项护送迷路的宠物的任务，但就在他们执行任务时，却突然遭到了谜之少年骑士及其带领的部队的袭击。在与使用未知力量的少年的较量中，鸣人由于爆炸的余波掉下了悬崖，而少年也遭到了与前者一样的下场。另一方面，小樱和鹿丸的面前也出现了轰鸣着的巨大移动要塞。等待着众人的，到底将是怎样的命运呢……

《全金属狂潮3》试看版即将推出





在即将推出的5月号《DRAGON MAGAZINE》杂志中，将会附送《全金属狂潮3》的先期试看版DVD。而在DVD内，观众们将会看到包括四季童子先生绘制的8副精美壁纸、贺东招二与武本康弘为日本自卫队演习时配的解说以及各类设定资料、前两季贩售情况记录、谜之企划、广播剧等等。

在《全金属狂潮3》中，舞台将穿越西西里岛、密银西太平洋战队本部美利达岛、东京和香港。意大利黑手党、谜之恐怖主义集团和密银的内鬼将对宗介等人构成巨大的威胁。特别是谜之恐怖组织——水银合金的高级干部、泰莎的哥哥雷纳多将是宗介日后最大的敌人。而由于他的出现，看来相良与小要、泰莎的三角关系也会向四角方向转变了……

《草莓100%》动画版播放日决定

在不久之前，我们已经得知了《草莓100%》这部颇受关注的恋爱漫画将会推出动画版的消息，而在最近，本作的播放时间、制作阵容以及主要角色的声优也作出了公布。

4月5日，这就是《草莓100%》的播映时间，而铃村健一、能登麻美子、水树奈奈等一批人气声优也将在本作中献声。本作作者河下水希曾因此作而被称为是“桂正和的接班人”，不过众所周知，根据桂正和的作品改编成的动画没有一部能取得原著一般的成功，希望河下小姐在这方面就不要向“接班人”这一方向发展了吧……



长篇国产动画又添新军 800集《三国演义》开拍

近日，国家广电总局正式公布了2005年度第一批全国电视动画片申报立项剧目。据了解，从今年开始将实行年度国产动画片两批申报制度。第一批共收到全国68家动画制作单位报送的申请立项剧目173部，由于去年全年申报动画片总数是163部，因此，今年的动画片数量至少将是去年的两倍。

面对动画片产量迅速增长的现状，广电总局相关人士表示，这次公布的名单是今年1月1日至15日申报上来的，除了因题材问题“毙”掉的9部，其他164部都将开拍，而今年第二批动画片申报将于7月1日至15日进行。届时，今年的动画片产量可达到340部左右。

记者从国家广电总局2005年度第一批全国电视动画片申报立项剧目名单中发现，《红楼笑传》与《行者孙》两部动画片都因题材涉嫌篡改经典名著而未通过广电总局审批。不过，形式严格按历史名著《三国演义》拍摄的同名800集动画片则通过了审查，将于本月开始拍摄。

大鲨鱼大战外星怪物 奥尼尔成为漫画主角



在引入了大鲨鱼奥尼尔之后，现在迈阿密热火队在NBA的声势可算是如日中天。而为了能在青少年中不断提升球队的影响力。于是热火队便策划、发行了一套以球队为主题的漫画。

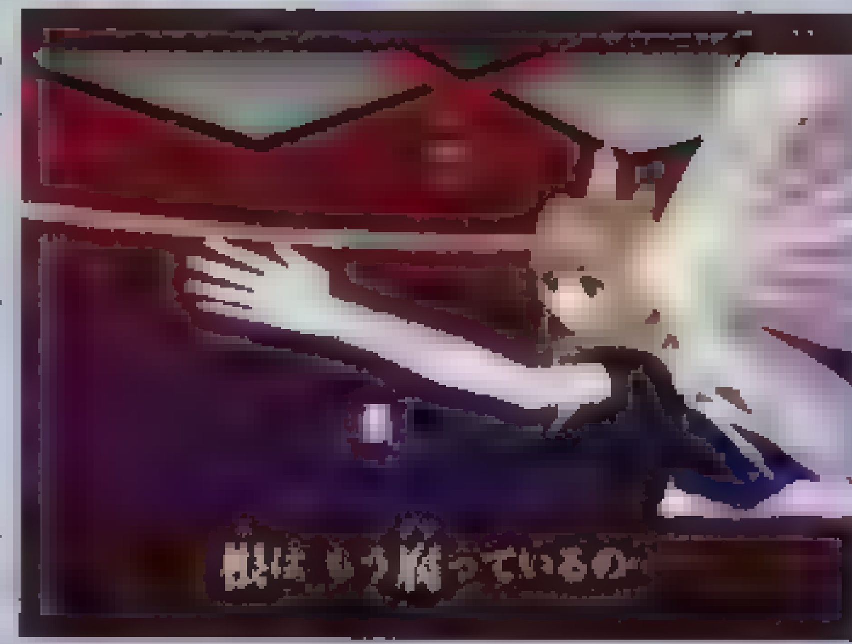
“以一支球队的成员作为漫画的主角，热火队应该说是开创了NBA的一个先河，”出席新闻发布会的热队“教父”帕特·莱利说，“漫画中不但有球员，还有斯坦和我。我们这套漫画的定位就是孩子，这个是我要首先声明的。”

莱利为何要特意声明这点？拿到漫画一翻就明白了——全篇的妖魔鬼怪，又是外星人侵略地球、热火勇士去战斗；又是奥尼尔从海里飞到太空、莱利坐太空飞船……

“我是队长，闪电侠(韦德)是副队长，”奥尼尔前几天刚推销完麦片，现在又来为漫画书做广告，“不能指望小孩子自己去买，应该是热火的球迷们买回去给他们的孩子才对！”

新闻发布会过后的第二天，迈阿密著名的连锁超市Publix的门口处已经摆上了这套漫画，而其刚上架一会就全部售空。漫画的剧情很简单，就是奥尼尔和韦德领着一帮头大身子小的热火球员横冲直撞，把外星侵略者打得屁滚尿流，对于小孩子来说，看到自己心目中的英雄以此种形象出现在自己面前，太概也是一种全新的体验吧。

《杀手7》动画制作开始

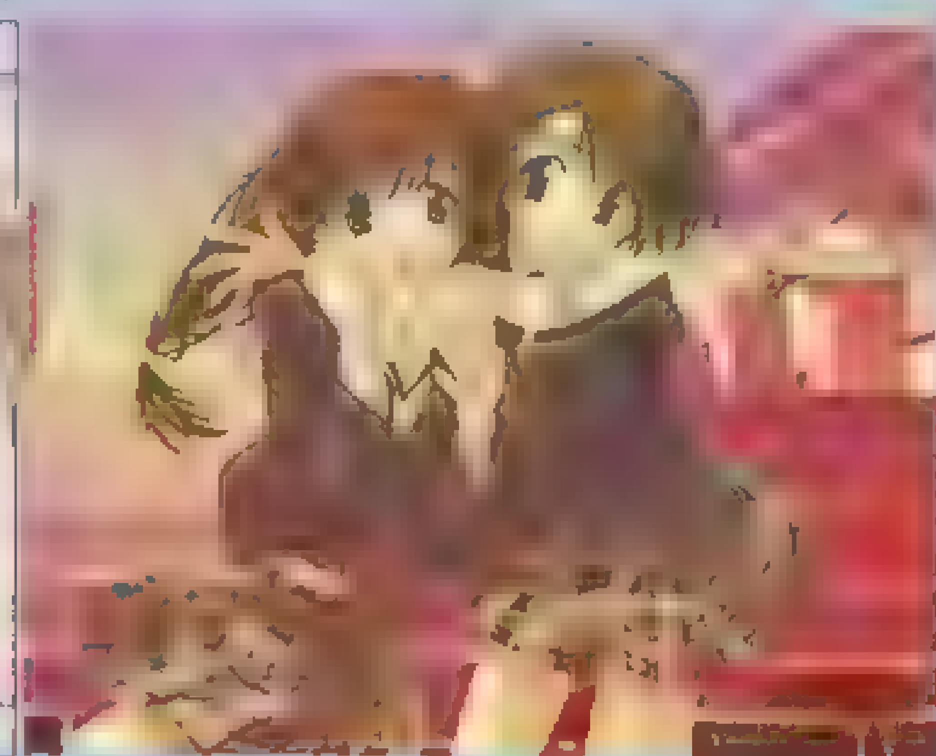


已经记不清《杀手7》距离公布到现在究竟已经隔了多久了，不过现实就是游戏只是不断地公布情报，但却迟迟没有发售。而在最近，Capcom又一次公开了关于本作的新消息，但这次和游戏可没有什么关系，而是——《杀手7》的动画版已经开始了制作。动画版将由UNIT9来担当制作，而曾担当制作过《机动战舰NADSICO》以及《苍穹的FANER》等著名作品的XEBEC也表明将参加该作品动画的制作阵容。此前Capcom推出的另一部根据游戏改编的动画——《红侠乔伊》的表现只不过是平平而已，希望这一次它带给我们的，将会是一个惊喜吧。

《双恋》漫画即将连载

动画→游戏→小说→漫画，《双恋》在经历了前三步之后也终于迈向了漫画领域，在《电击大王》的5月号上，《双恋 Alternative》将会开始连载，而作者则是近期在《电击萌王》上人气急升的あらきかなお。





经典赏析 修罗之刻

作者：川原正敏

陆奥圆明流。

这是自几百年前便在日本历史中一直流传下来的，传说中的空手格斗流派。

而其之所以被称为“传说”的自由则是——在这数百年间，陆奥从来就没有败过一次。正因如此，在知道这一流派的人之间，陆奥之名便宛如鬼神之名而被敬仰畏惧着。

而现在我们所看到的，便是在浩瀚的历史长河中，陆奥一族与日本历史上众多知名人士间发生的无数传奇。

宫本武藏、柳生十兵卫、坂本龙马、冲田总司、源义经、织田信长……

不同的波澜壮阔的时代，不同的波澜壮阔的故事，在其中惟一相同的，便是“陆奥”这个充满男子气概的名字。





简要评价

虽然说长达31卷的《修罗之门》是川原正敏先生的成名之作，但相信所有人都会承认，其外传《修罗之刻》才是一部真正可以被尊为经典的作品。与前者一样，《修罗之刻》也是连载于讲谈社的《月刊MAGAZINE》杂志，但与发生在现代的《修罗之门》不同的是，《修罗之刻》则将舞台放在了广漠的历史长河中。

这是一部只属于男人的漫画，从中你必定能感受到男子汉的那份热血豪情。虽然这本作以一个个真实的历史事件为蓝本，但川原正敏却将本作的焦点集中在了那些男人们的身上。一心追求武道的宫本武藏、为了追求自己的理想而死的坂本龙马、拥有极大人格魅力的源义经、挥动战旗梦想天下布武的织田信长……川原正敏以自己的理解重现了一个个有血有肉、雄心万丈的历史人物，但其中更令热血澎湃的，依然还是陆奥家的男人们。

他们可以帮助源义经扫清平家，甚至为了这个男人而毅然替身自刎；他们可以单枪匹马冲向千军万马以协助印第安人顺利撤离，而理由则只是曾受过一个印第安人的滴水之恩……这就是陆奥圆明流，这就是陆奥家近千年来始终如一的传统。

尊严、信仰、友情、梦想……可惜的是，这些词语是我根本无法在这里简简单单地以几百字概括出来的。但在《修罗之刻》中，川原正敏却利用自己的笔，利用自己笔下的那些男人们令这些精神一一呈现在了人们面前，令人再度感受到了那份热血激昂。

目前本作单行本已推出了14集，而且还在不定期连载中。虽然川原正敏经常自嘲自己为三流漫画家，而坦白地说，他的画技与画风也确实不怎么样，但仅凭故事及人物就能抓住读者的心，这却更显示了他以及本作的过人之处。

胜负师：最近信箱里连续出现了二十多篇投稿，让我颇为吃惊，毕竟tt@ucg.com.cn很少有这么热闹的时候，（就算有，那邮件中有八成也是广告。）不过这么多投稿居然写的都是PC网络游戏的，还有一些是网游的攻略研究，这让我纳闷儿了好一阵，当然这也是UCG的读者群得到扩展的证明吧。不过在这其中，还是找到了一篇挺有意思的文章，对于一心想投身游戏界的玩家有一定的参考意义，所以这里也就不把TV、PC的界线划得那么清楚了。另一篇《再见，月夜》的评论出自一位大家熟悉的作者之手，至于风格嘛，各位一看便知。

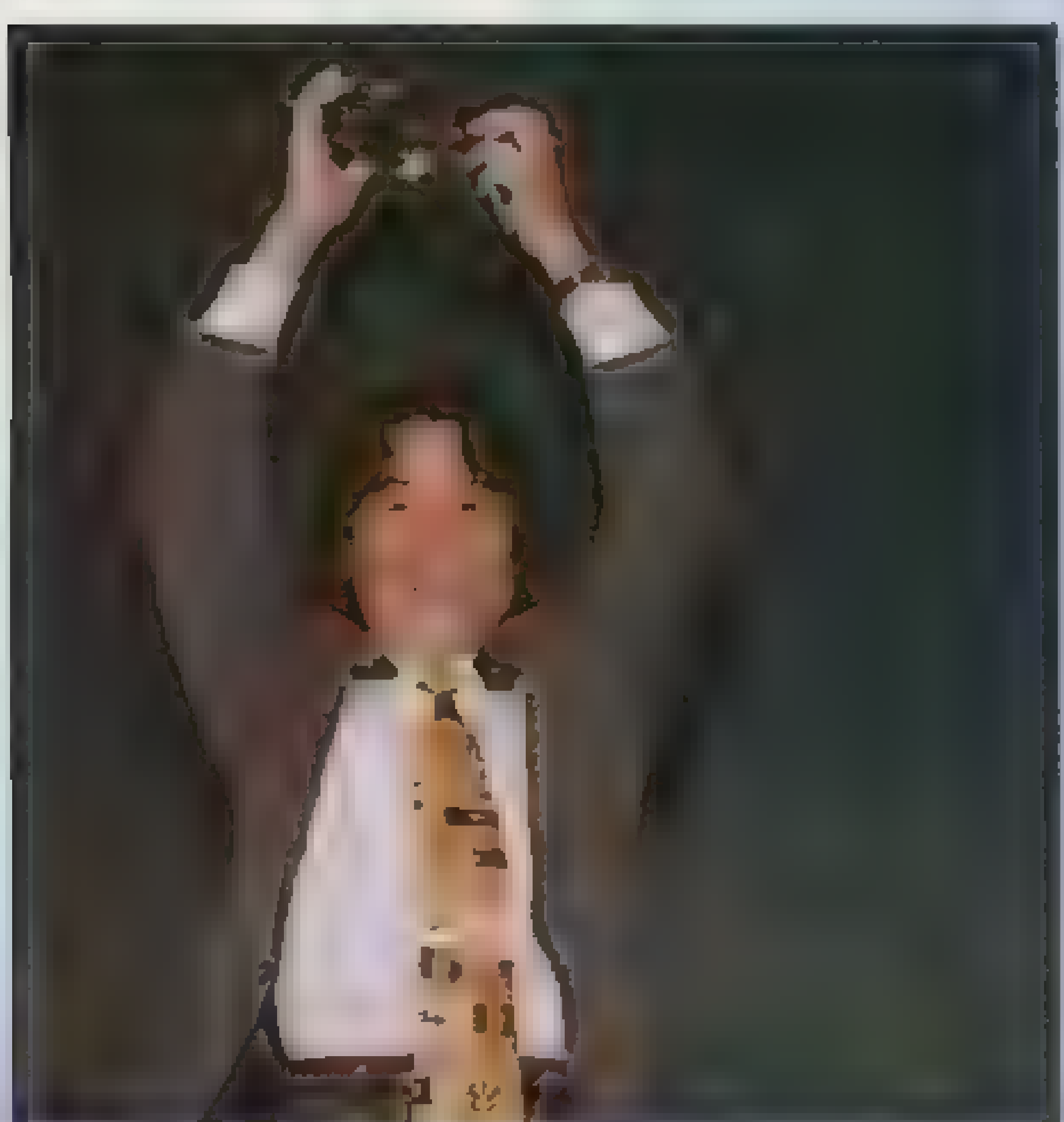
游戏界中看就业

文 游纪大夫

去年我还在某游戏公司工作的时候就看到了一个新闻，说中国的游戏产业人才缺口有60万云云(现在仍是这种说法)，当时我正在为职衔评定(天知道这是什么东西)而伤神，看到这个60万时忍不住狠狠地打了一个寒战：娘哇咧，60万！那个新闻大意就是说最近游戏产业蓬勃发展，然而却面临游戏人才匮乏的尴尬，使得游戏人才风光无限。具体点的数字就是我国在网络游戏产业高速发展的同时，专业人才却成为发展最大的瓶颈，完全由本土游戏制作人自己创作的游戏少之又少，现有**网络游戏玩家3000万，而全国包括美编在内的专业网络游戏技术人员只有不到3000人，缺口高达60万。**这个10000比1的比例还真有点让当时在从事网游事业的我产生了一种莫名其妙的优越感，可是这种优越感只停留了不到30秒，就被现实击碎了。

不管是10万比1，还是60万的人才缺口，我还是必须面对一份不知所谓的表格，以及那些臭不可闻的枪稿(我那时是文案)，不然就不要指望升职加薪。如果不加薪，我就必须忍受每月除去房租和饭钱所剩无几的贫困生活。这很难让人产生自己是抢手货的感觉。虽然，所有的网游公司又的确每天都在不停地搜罗新人，可惜就我所在公司的情况来说，却都是来见工的多，真正上岗的少。找不到足够的人，就只好先让已有的人来把所有的工作完成。微薄的薪水和繁琐的工作让你想跳槽，可是一看别家公司和这家的情况又是相差无几，自己甚至没有足够的积蓄来应付迁徙的路费……所以紧俏是一回事，值多少钱又是另外一回事。

当然，这和具体的岗位有关系。譬如说GM和CEO就不一样，而文案和程序员的工作内容也基本没有相同之处。说到岗位，在入行之前我也存在一个和大部分玩家一样的错误认识，就是"从事游戏行业"等于是"从事游戏制作"，大约就是游戏策划以及程序美工之类的工作。这在只有单机游戏的时候还勉强成立，可是到了现在这个网络游戏横行的年代就是一个完全错误的观念。游戏研发(制作)只是一个方面，而对于网络游戏来说，游戏运营又是一个和研发同等重要的方面。网络游戏必须有足够数量的用户持续付费才能维持生存，因此直接面对市场和用户的运营就成为和研发对等的环节。所以今时今日所说的游戏人才，也并非单纯指从事游戏研发的策划、程序员和美工等等的人才，还包括了从事网游运营的活动策划、文案、网站策划/网站编辑、媒体专员(这些职位具体怎么个叫法还没有统一，而且经常还有串场的情况发生，例如活动策划和文案是同一个人，而媒体专员自己也写新闻，等等)……不同职位，其人才抢手程度也不一样，薪水更不一样。



▲宫本茂可以说是很多游戏从业者心目中的"大神"。

先说研发方面的吧。网游的研发不是一揽子买卖，除了游戏初始版本的制作，开发小组还必须不停地制作后续版本，因此一个策划和程序员往往会长期只负责一款游戏的制作。除此以外还必须应对是否会被黑客侵袭或因为其他原因发生莫名其妙的种种状况，这就需要专门的游戏技术维护工程师。这些技术工是所有的游戏人才中最短缺的物种。其中尤以程序员为最，程序员的职责就是把策划的游戏制作出来，具体方式就是编写代码。这就需要相当强的专业技能，起码要大学计算机专业本科毕业，熟悉游戏程序编写，所以有经验的程序员一般月收入能达7000元左右，新手大概5000元左右，据说这个价位还水涨船高。实在诱人，但是门槛也高。和程序员类似的游戏技术维护工程师就要求相对低一些，但技术要求全面，而一个经验丰富的维护工程师对问题的处理作用亦非一般新手所能企及。一般来说游戏维护工程师的薪水比程序员不会低多少，但是有的游戏公司也会开出2000～3000的低价。

虽然程序员和维护工程师的前景如此诱人，但是他们并不是玩家最想从事的工作。玩家最想从事的工作是什么？当然是游戏策划和游戏美工了。游戏策划是整个游戏的灵魂，是多少玩家年少时的梦哦。把自己心中的完美游戏变成真真实实的客户端(这句话怪怪的……)，没有比这更美好的事情了。一般来说一个游戏策划最好有N(N大于或等于3)年以上游戏史，熟悉各类游戏，当然还需要有比较强的逻辑思维。照这个要求来看似乎大部分的玩家都能够满足，一般不是太笨就算符合要求。而且据某权威网站说**有经验的月薪大多能过万元，入行不久的也可达5000元左右！难道我们大部分的人的梦想和美好生活就这样实现了吗？**你想的美！注意过万元的前提是有经验，而这个"经验"却绝不仅仅是参与过一两款游戏制作，他通常是说"主创"过一两款游戏，也就是做过传说中的"主策划"啦。一个主策划必然曾经是一个小策划，做一个小策划除了刚才说的要求，还通常要有一张大学文凭，虽然从来都没有什么关于游戏的专业学位，但是



▲野村哲也从画师摇身一变，成为游戏制作人，这种转职在游戏界可不多见。

几乎所有的游戏公司都要求策划持有大学文凭，权且算作拥有一定智商的证明好了。而你的薪水，1000～2000，离五千、过万还有一段相当长的路。还有严酷的优胜劣汰。由于入行的门槛相对较低，因此你必须面对大批玩而优则策划的转职玩家带来的竞争，绝非是一条长满鲜花的捷径。

再来说游戏美工，全称"游戏美术工程师"。游戏美工的职责就是设计游戏人物造型和其他事物造型、场景等。资深的美工每月会有过万元的收入，一般人员月收入也在3000元以上。一般需要美术或相关专业毕业，熟悉相关软件，以及熟悉游戏。从这些要求可以发现一个矛盾，就是相关专业毕业(通常来说都会明确表示要美术大学本科)和熟悉游戏——动漫也可以——请不要高估了这两个圆圈重合的面积。从我工作中接触过的美工来说，他们大部分对游戏知之甚浅，除了自己公司的游戏之外基本没玩过别的游戏——当然扫雷、接龙之类的不在讨论范围——做出来的也就很难让人和游戏本身联系在一起。美工的工作并不轻松，一般都会画满8个小时，反复修改也是家常便饭，我就曾经连续三天不停地让一个美工MM加班修改客户端光盘的封面，直到那个MM画到双眼冒火说你再要改我就吃了你！才不得已用了一个和构想相差甚远的封面。

如果在游戏研发方面找不到适合的职位，那么还可以从游戏运营这方面寻找"为游戏事业而奋斗"的途径。网游的运营主要是市场推广和客服这两方面。市场推广方面可以做活动策划/文案、网站策划/网站编辑、媒体专员等，至于客服就是GM和客服MM。从门槛来说GM和客服无疑是最低的，基本上会玩游戏和打字速度比较快就可以了。但是薪水一般也很低，而且工作辛苦。通常一个GM的薪水是每月800～1500(也有比这个价位高的，据说当年智冠的GM薪水+各种福利就差不多3000，不过现在好像没有那么高了)，工作时间是三班倒，上班时间内他们的工作就是几乎无条件地接受玩家的怨气，做一个出气袋，所以脾气差的就免了。客服和GM的情况类似，有的公司的客服同时也是GM。

相对GM客服来说，市场部的职员收入就要高一些，但同样不轻松。我之前在网游公司就是担任活动策划/文案的工作，工作职责就是让更多的玩家玩自己的产品，具体做的就是策划各种线上线下活动、撰写

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

新闻、构思广告以及相关事宜。由于事情比较多，一个星期都在加班是常有的事。这个职位要求你熟悉游戏，熟悉网游市场，过硬的文字功底以及一张大学文凭。熟悉游戏和网游市场才能知道目标客户群的消费习惯，了解玩家的口味；过硬的文字功底可以让你用花言巧语把无知的玩家诱骗进自己的游戏。我这么说可能会让大家产生轻松胜任的感觉，但是稍有水平的人就会对每天充斥在各大游戏媒体上的各种商业稿件感到乏味，炮制这些稿件的文案大部分连基本的语句通畅逻辑清晰都做不到，而错别字这些小儿科的错误就更别提了。因为通常来说，**你只要亮出一张本科文凭和吹嘘一下自己玩了多少年游戏，就可以获得一份这样的工作。但不要以为可以长久地混吃，还是就我做过的公司来说，大部分的大学生不能通过试用期。**说到这里我要抱怨一下，当时每天都有无数的烂稿子要我修改，以至于每次看见乱七八糟的文章就产生抽作者大嘴巴的冲动。媒体专员大约可以算作是活动策册/文案的高阶职业，一般只找有经验的人来做，负责产品信息在媒体上的发布，明白点说就是枪稿和新闻。

60万的人才缺口，紧俏抢手的专业人才，倘真有志于游戏事业，这倒是一个值得投身的行当。说到底，没有天上掉下来的馅饼，从事任何工作都是付出和获得成正比，还请有志者三思而后行吧。



▲万人瞩目的小岛秀夫也是从最基层一步步做起，其中有很多不为人知的艰辛。

别了，月夜！——对《再见，月夜！》不得不说的话

文 SQUALL—LH

月夜，寂静的街道上，两个男人持枪对峙着，仿佛两匹蓄势待扑的狼。

猛地，他们同时出手！两人怒吼着飞身跃向对方，将手枪绽放出的火舌对准对方的头颅，把弹匣内的子弹一泻而尽——这等同归于尽的打法实在令人不忍再看，莫非他们失心疯了吗？

非也，但见空中的两人微微侧头，便轻而易举地避开了对手射来的所有子弹。他们的长发在缓慢的弹雨中静静地飘曳，他们的表情从容而自信，他们扣动扳机的食指冷静且有节奏。总之，一切的一切都在表明，他们已经习惯了这样的战斗和彼此的攻击套路。

于是，两人就这样与地面平行地停在半空，你来我往打得不亦乐乎，只是谁的子弹也没有擦破对方的半点油皮……

这段片头CG给我的第一感觉是：如果这也算人类的话，那么“怪物”这个词语大可以从词典中删除。不过，CG的独特气质让我对这游戏产生了极大好感，而且光田康典老师的配乐与皆川亮二先生的人设也是让我无法拒绝它的理由，何况Taito之前的ACT大作《武刃街》也算是颇有人气的作品。于是，抱着对名人的崇拜和往昔的憧憬，我满怀期待地开始了《再见，月夜！》之旅。

然而，很不幸，我错了。

作为一款ACT游戏，它的操作手感实在飘得过分。在战斗场景里移动时，你会觉得自己操纵的主角是在一层坚冰上跳舞，而不是一步一个脚印地踏实奔跑，当你跳跃时，那长得离谱的滞空时间除了让你成为乱枪之下的靶子外实在别无它用，尤其在中后期习得技能后那匪夷所思的三段跳跃更是毫无半点实用价值而言，整款游戏的所有场景几乎都是处在同一个水平面上的，没有任何陷阱与沟壑，你的三段跳甚至无法跃上角落里的椅子——因为那只是一大块凸出来的贴图而已。此外，移动时的视角也同样诡异离奇，经常出现玩家推住摇杆正上方而主角却一路斜着跑开的奇观。

枪战是游戏中最主要的环节，本作的射击手感还算爽快，除了连射子弹命中率较低外，单发点射时打出会心一击还是很有成就感的。然而，拙劣的锁定系统却极大地限制了射击魅力的发挥。天晓得游戏制作人员设计时的意图究竟是怎样的，我只知道我最经常遇到的情况是：当大批敌人突然出现在我面前时，我冷静地拔出枪，却发现自己侧过身子瞄准了路边的垃圾桶，好在临危不惧是我的美德，我当即再次冷静地按了一下切换目标键，并同时果断地扣下了扳机——于是，在某个花盆中弹后落到地面的过程中，我被华丽地打成了筛子。

本作在发售之前便大为推崇的“时间扩张”系统实际上不过是《黑客帝国》中那著名的“子弹时间”特效而已，大概是Taito不想让自己的宣传名不副实，于是在游戏里大幅夸大了“时间扩张”的功能。可以毫不夸张地说，如果玩家同时遇到两个以上的敌人，那么不扩张时间的话就别想平安无恙地通过，速度快得惊人的子弹根本让你避无可避。所以，整个游戏的战斗无形中变成了一部从头到尾充斥着慢动作的电影，面对蜂拥而来的敌人，你要做的事情就是发动“时间扩张”后不紧不慢地一个个将其收拾掉，沉闷乏味得要死，让人昏昏欲睡。更要命的是，为了突出绚丽的效果，主角扩张时间后屏幕中会出现波纹变幻的效果，这层光晕或许看起来很有电影的感觉，然而却无形中对你看清敌人射来的弹道造成了极大的干扰！此外，“时间扩张”的效果解除时没有半点征兆，如果此时你正陷入敌人的包围圈中准备奋力一搏……默哀吧。

此外，游戏里杂兵的能力之强绝对超乎普通人的想象。在Hard以上难度里，如果你抱着轻敌的心态去闯关，那么任何一个敌人对你造成的伤害都不会亚于关底的BOSS，他们捧着自动步枪扫射的架势足以让你上天无路下地无门，乖乖地鸣呼仆街。在某些封闭的固定战斗场所，敌人们甚至是从空气中直接出现的，你根本防不胜防，在苦斗正酣时被后方扫来的一片冷弹撂倒简直是家常便饭——而且倒地后没有受身设定，起身也没有无敌时间，如果你恰好倒在了敌群中，通常情况下我会把这种状态称为“即死”。最可怕的是，后期的某些敌人甚至具有全身无敌的防御及回避技巧，而且在扩张的时间里这种状态会持续很久，让人心烦不说，还会干扰到本就奇烂无比的锁定系统。有时我真就纳闷了：看着一路回避翻滚过来的敌人，我拿着散弹枪顶着他脑门一阵狂轰，等我子弹打完，只见人家拍拍尘土站起身来，顺手就回敬给我一梭子子弹……这、这便是那妖孽啊！

本作的BOSS战是游戏惟一的亮点，八个BOSS塑造得都很有个性，面对他们近乎疯狂的攻势，玩家一定要先仔细判断，冷静地分析出对手进攻的套路，然后伺机反击，那种绞尽脑汁后采取计策取得胜利的成就感堪称上品。不过，相信每个通关后的玩家都会体验得到，在所有的BOSS战里，最让人头痛的并不是BOSS们强力的必杀技，而是那足以令人头晕目眩的视角转换，尤其是当BOSS高高跃起或主角被逼到墙边时，你根本无法判断出自己的方位乃至动作，使得本已到手的胜利或优势霎时不翼而飞，相信这种郁闷是足以让人捏碎手柄的。

是的，很令人遗憾，一个制作阵容还算不俗的游戏，却因为盲目地向“《黑客帝国》+《鬼泣》”跟风，从而落了个画虎不成反类犬的后果——甚至都说不上是犬，而是一团奇形怪状的异胎。可让人好笑的是，Taito居然还力推此作为新锐精品，在宣传包装上竭尽吹嘘浮夸之能事。不过，当被吸引来的玩家们切身体验一番后，感受到的落差无疑是巨大的，这款游戏的口碑也就可想而知了。

最后，把朱德庸先生的话稍稍改动一下来评价这款游戏：一款游戏如果不性感，就要感性；如果没有感性，就要理性；如果没有理性，就要有自知之明；如果连这个都没有了，那么它只有不幸。









主持人：阿修罗

游风艺苑

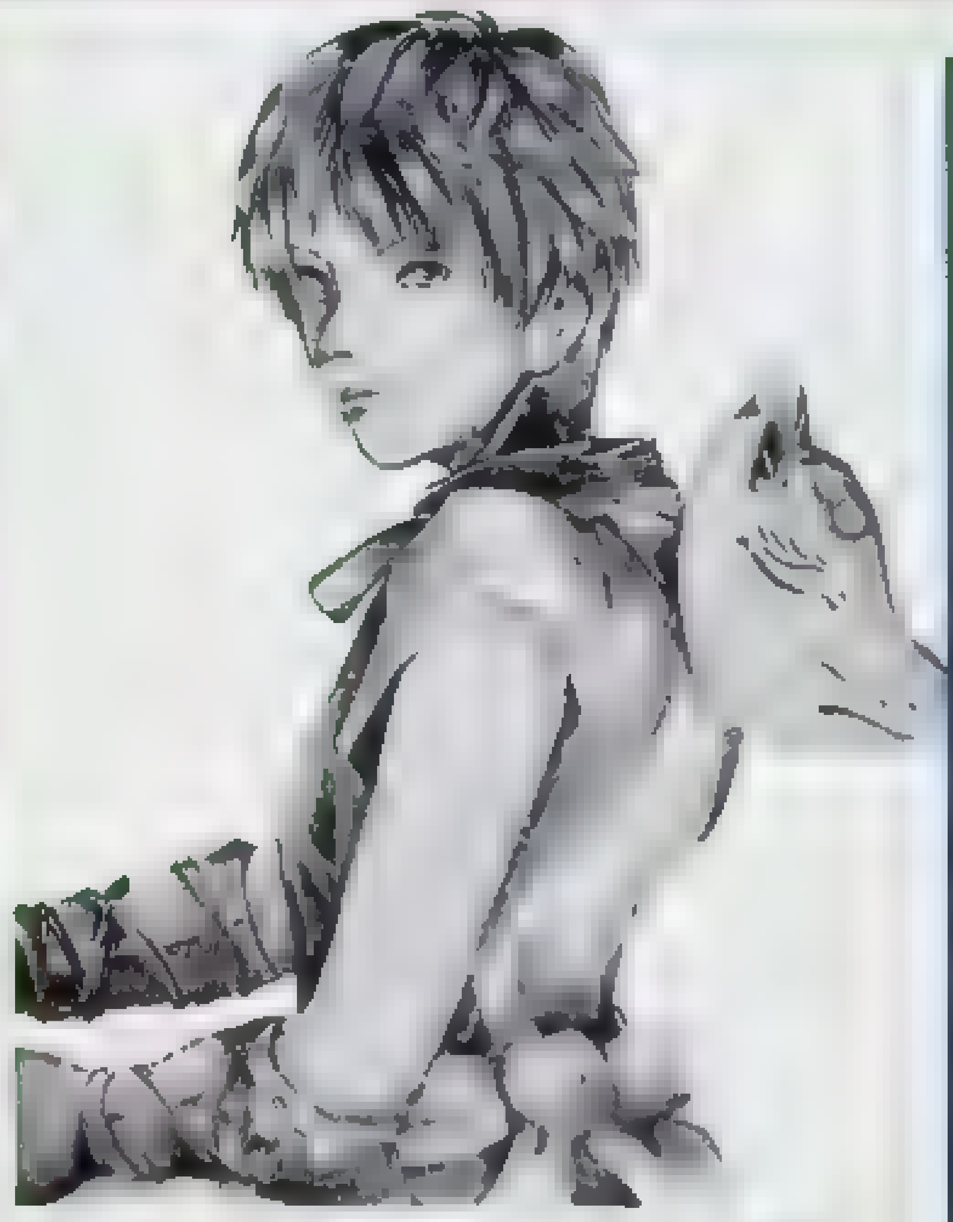
GALLERY OF GAMESTYLE



阿修罗的地狱传言

上一期比较关注的《圣兽英雄》比之前预想的稍微差了那么一点……不过不要紧！之前的《Another Code》和《Meteos》已经给我了太多惊喜了！人生就是这样，无法预料到到底会发生什么才是最让人兴奋的！不是吗？

上一期刊登了VIVIVI读者的封面投稿后，又有很多画友跃跃欲试。阿修罗在这里先谢过大家了！不过大家必须知道，封面对于一本杂志来说是很重要的，因此大家的投稿不可能一次中的。阿修罗会尽量回复所有参与封面投稿的稿件，并提出改进意见。没被采用的画友请一定不要气馁啊！



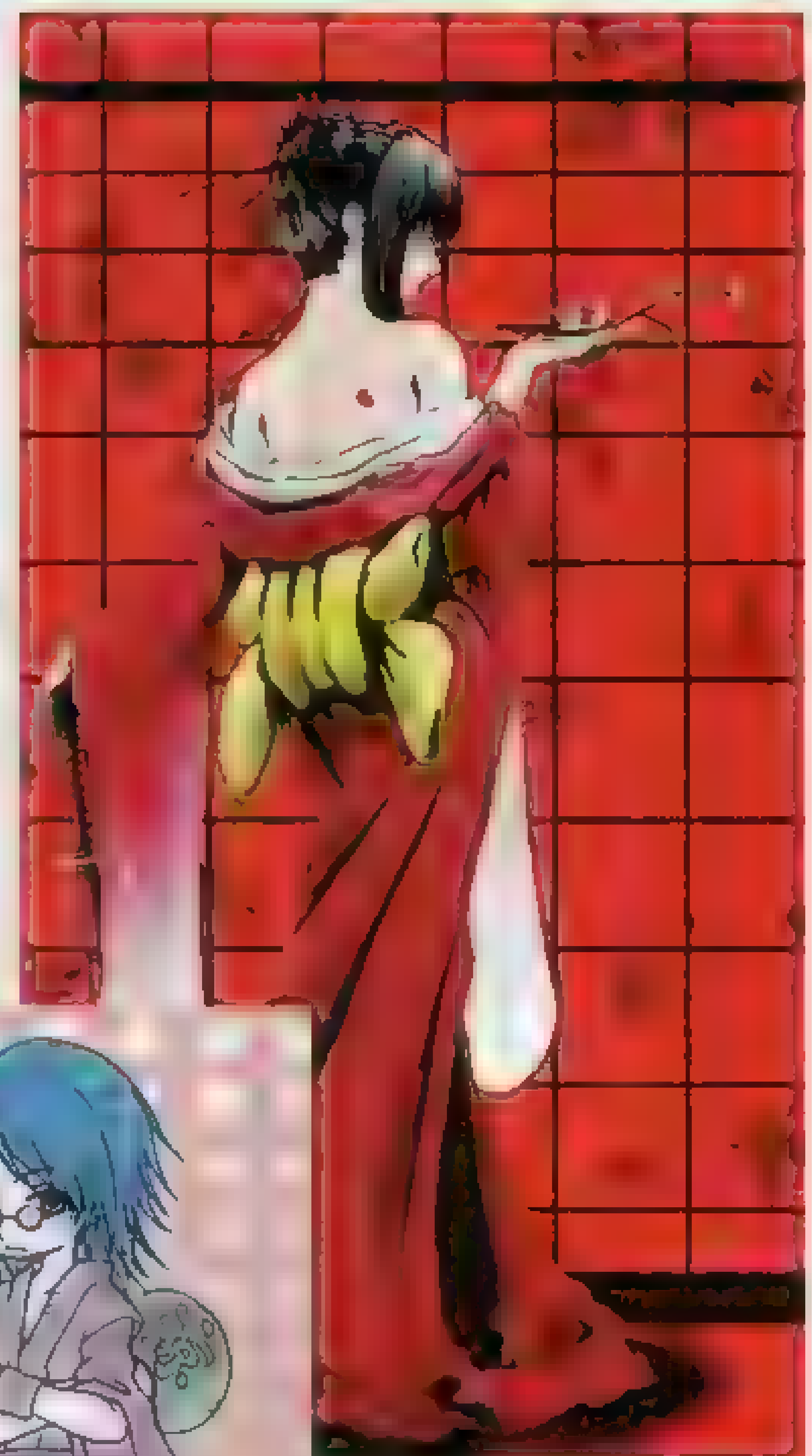
▲虽然是黑白稿，但是对于凛的感觉把握得不错，不过右眼的描绘有点奇怪……

△百色・卡布



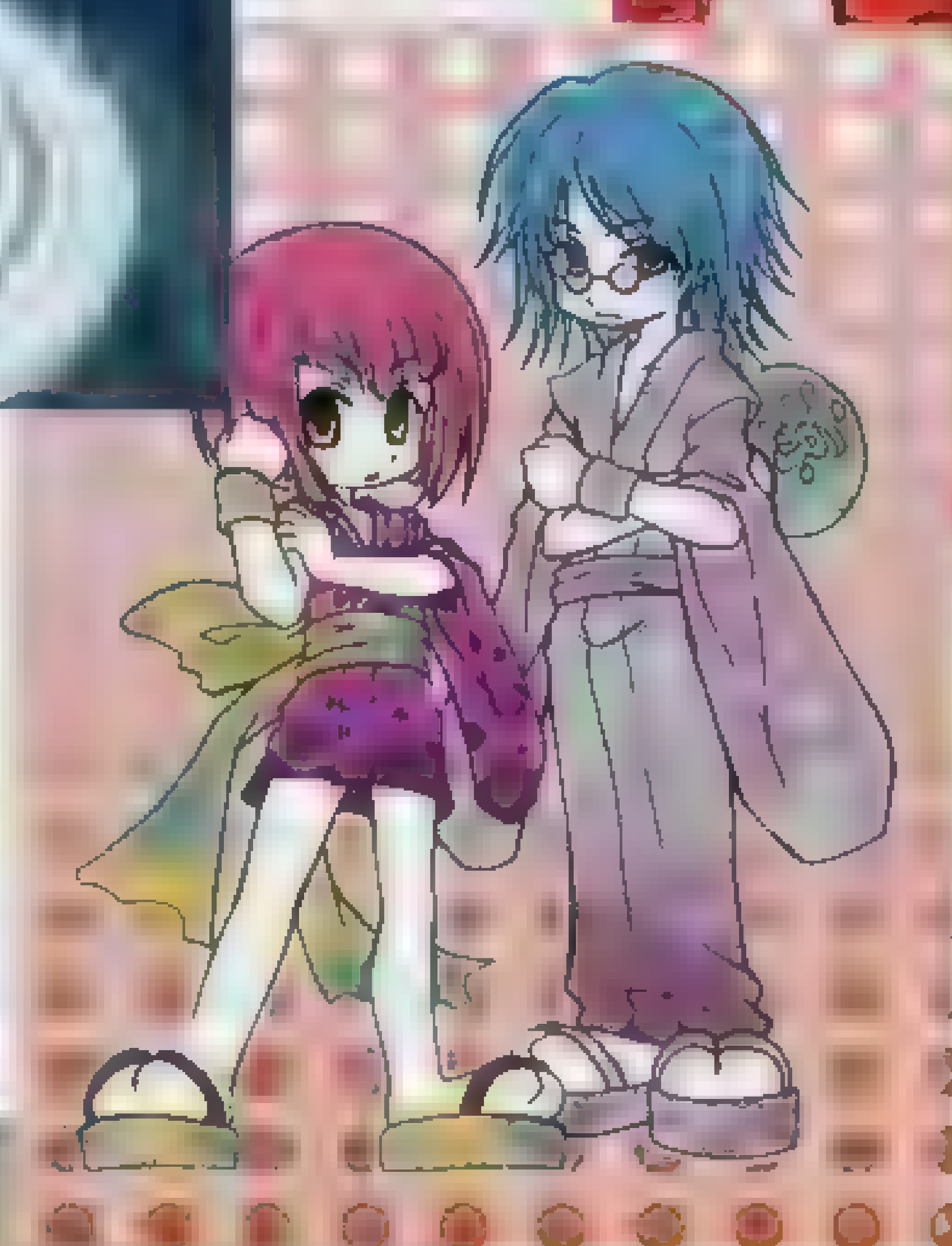
▲还是VIVIVI的封面投稿。这次的稿件同样存在总体色调比较灰的问题，另外由于人物过多，整幅画的焦点散开了，这样就不适合作为封面使用了！大家在投稿的时候也要注意以上提到的这两点哦！

◁重庆・VIVIVI



▶这个女人应该是绯花吧？最近女忍者太多，而且大多都以红色为象征，都快让人认不出来了！

△南宁・沈超



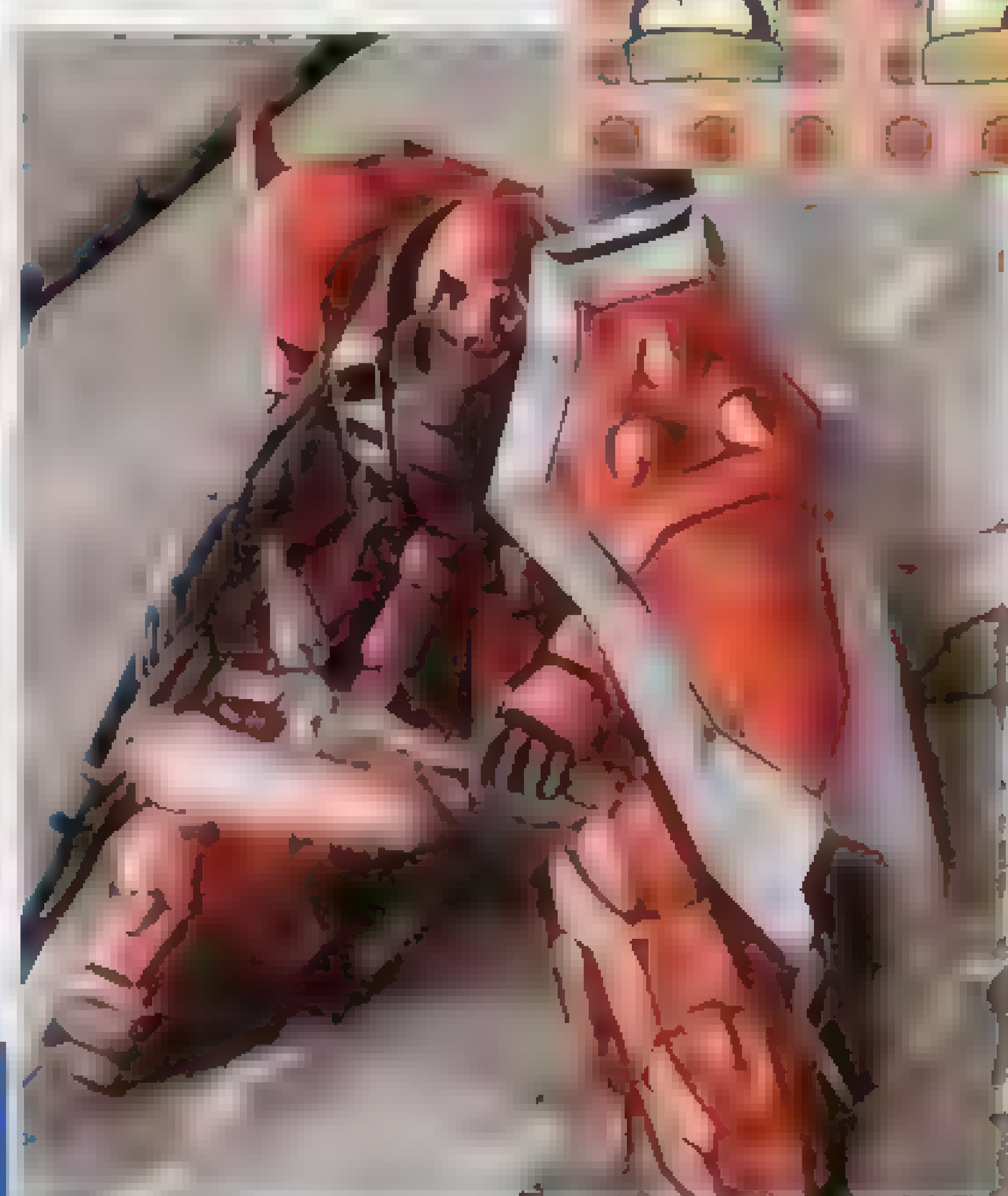
◀这是《编辑部的故事》的作者SADAKO绘制的《网王》同人哦！说起来，动画版似乎下周就要结束了哦！

▽广州・SADAKO



◀很不错的画啊！《五星》在国内的FANS数量不如《高达》，所以相对来说相关的稿件比较缺乏，但是里面的机体果真华丽啊……

◁广州・Tom



▲《SEED DESTINY》的进度应该已经过半了吧？商业化的作品其评价往往是两极分化很严重的，大家只要喜欢就不用多管别人说些什么。比如这扎古……

▷杭州・苍真



▶打稿、上色都做得非常不错，Q版人物的感觉也蛮好，对于人物细节的一些描绘方式可以再注意一点！

▷杭州・王磊

投稿须知　形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿，请在画稿背后留下详细的联系地址（要包括邮编和真实姓名，Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。

www.pdfmobook.cn



薯国争霸
UCG大楼·出口处
惊呼!
是啊是啊！我已经很久没有吃红薯了呢……
想不到这里居然还能找得到卖红薯的!
大家请听我说!
豫剧
当官不为民做主，不如回家卖……
红……薯……
大家请听我说!
作为一个食神，我觉得应该给大家讲解一下烤红薯的传说……
抢购中
见薯忘义……
目标……确定……红薯……
UCG大楼·楼顶
PONG!
任务失败……呃、好疼!
好像刚才有什么声音？不管了，还是专心抢红薯好了……
呵呵呵呵
完
&3DM-SN

互动信箱

互动通道

1. 邮政信件 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
2. 电子邮件 ucg@ucg.com.cn
3. 手机短信 移动手机发送DC+意见与建议到33557770 联通发送到93557770



如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

读者意见是对编辑的最高指示！UCG期待着您的意见和建议！三条互动通道向您开放，也许下一个小意见就会让UCG令您更满意！UCG会因你而变。

读者眼中4A最没有价值的内容

晋江 姚金钞：本期的两篇《自由谈》都让人提不起兴趣，我觉得应该刊登一些幽默有趣的文章或玩家身边点点滴滴的游戏琐事。

吉林 王迪：我对“特别企划”有点意见，不知是文章太过专业还是我太过业余，我总是提不起阅读欲，而且我发现这个栏目普遍有这个现象。我觉得众小编应该开动你们的头脑来对它做个手术。

广东 陈广昌：胜负町的《2005年的第一场雪》除了一堆不知所云的队名外其他看后一点印象也没有。

13/****3230：124期最没阅读价值的是前线对《极度冰寒》的狙击。为啥？全是图呗。图倒是把我爽得不得了，想了解一下内容吧，还就那么点字，吊胃口。

编：对于这个问题，读者们的意见比较分散。综合来看，还是“前线狙击”（部分冷门游戏）、“特别企划”、“神游天下”、“电子竞技场”及“自由谈”这几个栏目得票率较高。这个状况已经引起了相关栏目负责人的高度重视，正如王迪读者所说，小编们已经在开动脑筋准备对部分内容形式进行手术，同时也希望大家能够不断来信鞭策督促我们随时改进，让杂志变得愈加精彩，真正成为能让所有读者满意的丰盛大餐！而且，小编们也特地制作了个性明信片专门来为大家回信哦！

4A封面获得怎样评价？

成都 喻晋：本期的封面真的很不错，给人以耳目一新的感觉，这次是绝赞哦！希望能把这种个性风格保持下去，加油啊！

南宁 卢桂南：封面让我第一眼没认出是油细鸡，这是好是坏呢？我也不知道。

汕头 杨乐源：让我差点认不出来呢！太酷了！既有观赏性又有收藏性！

139****7108：这期封面用红黑两色，感觉与众不同，很有特色。

编：4A封面以清新锐利的风格赢得大家一致好评，许多读者纷纷表示这期封面鲜明的色调与构图非常醒目，跳出了杂志封面以往的固定套路，让人觉得十分有新意。诚然，虽然广大读者们对杂志求新求变的方式给予了肯定，但同时依然有部分读者表示出对这种风格转变的不适应，看来如何把握变革的度量依然是我们需要认真面对的课题。

4A赠品获得何种评价？

天津 陈翀：“游戏秀球”真是好可爱呀，而且还用途广泛呢。这不，偶的化学老师就借走去做C60的教学模型了。（俗称“足球烯”）

信宜 欧铭泉：赠品只是一般般，那个游戏秀球不是很喜欢。

广西 黄毅华：赠品倒是很少有的大手笔哦，不过海报选材还有待提高。所谓的“游戏秀球”也不怎么好摆放，偶直接用绳子挂在床头了，这才像绣球嘛，呵呵，但考虑到时效的问题挂不久就不新鲜了！倒是卡片还行，跟以前送的格式还算是一致，有点收藏的价值。

139****3799：我觉得4A的赠品有些单调，但还是蛮多的，希望能把明信片稍稍改动一下。

存在的问题：读者们批评指出UCG近期的赠品多以纸制品为主，缺乏变化。

改进措施：本期赠品是特制的“游戏迷助威棒”，希望大家能够满意。

本期改进

编：手工制作品“游戏秀球”引起了读者们的广泛兴趣，不过反响并没有上次的乔伊杂兵纸模那样热烈。《鬼泣3》的明信片颇受非议，以女主角LADY作图案虽然颇有新意，但却令主角但丁的FANS略觉失望。至于《樱大战》的海报则赢得了绝大部分读者（尤其是男同胞）的欢迎，可谓皆大欢喜。

读者对连续报道方式“猫太关注”的看法

柳州 梁良：“猫太关注”很好，希望所有小编都能加入到关注之中，不过人太多是不行的，其他人只需要有个代表就好。例如《WE》新作，只需要COUKI和阿迪就行了。

西安 周斯亮：希望“猫太关注”在各方面能做到更适合猫太的形象。我在读文章时更注重的是这个形象带给我们的内心感受，对于这个编辑的具体意识已经十分淡化。

牡丹江 刘延飞：猫太在“前线狙击”的出现表示一个FAN对自己喜爱游戏的热血推荐，但这种东西不要太过大办，毕竟“道不同不相为谋”这话是有道理的。

139****1875：在“前线狙击”中有小编点评是很好的，一来小编接触全面，能比较详细客观地点评；二来小编的个人喜好肯定能引起同好者共鸣，让人对该游戏更加关注。

编：虽然得到了许多读者的支持，但是很遗憾，作为一种全新的尝试，“猫太关注”在醒目性和导读度上并没有达到预期的效果，故近期暂时中止此类“**小编关注”的方式。大家的批评与建议我们已经逐一记录分析，相信不久后经过重新构思并策划而作出的改进方案会更加成熟，更具吸引力。

读者对“邪魔院”改变风格的评论

泸西安 朱斯迪：“邪魔院”加入张宏先生的《闲聊日语》对我这种日语专业的人可谓受益匪浅，又因为带有闲聊性质，即使不懂日语的人也能从中体会语言的乐趣与奥妙。但我还是希望“邪魔院”能够不定期加入一些游戏经典台词。

北京 白雪：我觉得既然是以“让你体会语言的魅力”为宗旨，那出现些日语知识和游戏对白就是理所当然的事了。反正我个人是非常喜欢这个小栏目的，希望还是不要改变以前的风格。如果非要变得“大众化”、“趣味化”，那就不是我们所喜爱的那个邪魔院了！

广东 陈广昌：虽然闲聊日语办得挺到位，但我认为作为一本娱乐杂志，还是希望以寓教于乐的形式，就是像以前，引入一些经典的游戏对白、术语进行解析，毕竟这样能最大程度引起读者共鸣。

138****6560：邪魔院的改变现在还不好说，但这期确实不错！

编：整体来看，这次“邪魔院”的改革还是相当成功的。《闲聊日语》的引入使其拥有了丰富的趣味性与可读性，并吸引来许多平时对这个栏目不太注目的读者。不过，部分有一定日文功底的读者仍认为“邪魔院”应该保持原有的风格，将“日文学习”的理念贯彻到底。总之，关于如何在两者间找到一个平衡点的问题，邪魔天使正在认真地思考，相信不久后“邪魔院”会再次萌发可喜的转变。

本期为读者准备的礼物

小神游SP



1名

金属封面笔记本



5名

超Q版小编形象随意贴 随机2款/人



本期特别放送 100名



本期问题

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

4A互动信箱送礼名单

获得SP的读者 四川省成都市 喻晋

[illegible]	[illegible] 邓[illegible]	柳州 李[illegible]	[illegible]	晋江 姚金钞	130****9786
[illegible]	[illegible] 黄文[illegible]	昆明 李[illegible]	九江 [illegible]	淮安 叶鸿飞	134****6523
[illegible] 林[illegible]	[illegible] 冯强	北京 李[illegible]	江门 [illegible]	武汉 [illegible]	135****0858
[illegible]	北京 [illegible]	柳州 梁良	[illegible]	成都 喻晋	135****6109
[illegible]	汕头 [illegible]	深圳 梁[illegible]	北京 王[illegible]	石家庄 [illegible]	136****1867
西安 [illegible]	韶关 官[illegible]	[illegible]	[illegible] 王[illegible]	天津 [illegible]	137****8735
北京 白雪	[illegible]	南宁 [illegible]	北京 王[illegible]	湘潭 张大龙	137****9953
[illegible]	[illegible]	保定 [illegible]	长春 [illegible]	武汉 张[illegible]	137****8113
[illegible]	上海 [illegible]	[illegible] 刘[illegible]	柳州 [illegible]	上海 张[illegible]	138****8334
[illegible] 白[illegible]	广西 [illegible]	东营 刘[illegible]	凯里 [illegible]	桂林 张文超	138****3439
[illegible]	柳州 黄[illegible]	南昌 刘[illegible]	遵义 [illegible]	上海 赵[illegible]	136****0903
[illegible]	广西 黄毅华	牡丹江 刘延飞	[illegible]	连云港 赵[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	广州 郑[illegible]	138****7071
[illegible]	哈尔滨 [illegible]	[illegible]	[illegible]	武昌 郑虎	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	深圳 [illegible]	[illegible]
[illegible]	上[illegible] 李[illegible]	上[illegible] 马[illegible]	[illegible]	上海 周华	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible] 杨[illegible]	西安 朱[illegible]	[illegible]3799
[illegible] 程石	南宁 李[illegible]	[illegible] 欧铭泉	汕头 杨乐源	南昌 左[illegible]	139****6514

每一期都会从回答本期调查……来信提出意见和建议以及投稿的读者中间……
请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码

读编往来

UCG的全体小编们欢迎您到读编往来作客

栏目主持：纱迦&D·S

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
Email：ucg@ucg.com.cn
短信：中国移动玩家发送 DC+ 各类意见到 33557770，中国联通玩家发送 DC+ 各类意见到 93557770

☆最近坐车的时候，总要拿着 P S P 玩《LUMINES》。PSP前卫的造型确实很抢眼，每次玩的时候总有不少人过来看看。这种情况就和SONY的广告一样啊！再这样下去，我就要向SONY申请广告费了！^_^

☆大概是因为PS2、NGC、Xbox 这三大主机都到了末期，最近的游戏界可真是热闹。各种新主机假想图、伪官方数据满天飞，令人关注的新作消息也是接踵而至，真给人应接不暇的感觉。今年肯定会比去年更加精彩！



☆3月24日出了好几个大家关注的大作，不过时间也是相当紧张。本期杂志中有好几个攻略都是众小编拼死拼活赶制出来的，希望能够帮到大家。而在上期预告中介绍过的《战神》，因为游戏实际上市时间比预想中晚了一个星期，导致不能制作攻略，请大家见谅。

☆说到春季，就少不了E3展。今年的E3展，其重要性就不用多说了，光是三大主机公布就已经够我们惊呼不已了，而展会上一定还会公布很多超大作。现在我们就已经开始为E3展着手准备了，请大家期待我们的精彩报道吧！

本期编辑部流行游戏

春天是游戏的季节！室外春暖花香，室内刀光剑影，小编们真是幸福啊！《WE8LE》果然成为了众 F A N S 的最爱，《WE8》则宣告彻底退出历史舞台。而《真·三国无双4》和《铁拳5》依然坚挺，美编MM们更是越陷越深，其中一位更是到了每晚主动邀战《铁拳5》的地步。尤其可喜的是，众位美编MM现在已经从一个当初完全不懂游戏的菜鸟，变成了对游戏侃侃而谈的专家。有位美编MM看到纱迦玩GBA版《真·三国无双 ADVANCE》时，冒出一句：“GBA 版完全没有那种大兵团作战的感觉嘛！”顿时语惊四座。

铁拳 5	6 人	纱迦、胜负师、GOUKI、沙罗、SOUL、多边形
真·三国无双 4	6 人	纱迦、阿迪、邪魔天使、D·S、阿修罗、沙罗
WE8LE	6 人	卡伦、GOUKI、沙罗、阿迪、D·S、多边形
真·三国无双 ADVANCE	4 人	纱迦、阿修罗、邪魔天使、多边形

最近小编们制作了一批个性明信片，这些明信片都是小编们亲自设计的，体现了各位小编的个性。这批明信片将专门用来给读者回信，如果你哪一天收到这样一张明信片的话，千万不要吃惊哦！不知有没有读者能够集齐一套呢？



[实用]游戏迷助威棒的正确吹气方法

这次为大家准备的赠品是游戏迷助威棒！大家拿到杂志时，棒里当然是没有气的。如果你有打气筒的话，很快就可以把气充满。如果没有打气筒的话，拿一根吸管插进吹气孔再吹也行，吹完之后拔掉吸管，然后把吹气口按紧就行了。最后提醒一下大家：当两根棒互相敲击的时候会发出很响的声音，这也是“游戏迷助威棒”这个名称的由来。大家可千万不要半夜三更这样做啊！

读编共享区

“沙加”主题歌抢先听！

[水瓶座の天使]PS2版《浪漫沙加 吟游者之歌》就要卖了，对于RPG老鸟来说，这个游戏应该是不能错过的吧？现在只要登陆以下网址：

http://www.universal-music.co.jp/yamazaki_masayoshi/index2.html

就可以试听本作的主题歌、由山崎まさよし演唱的《メヌエット》，这首歌很有意境哦！

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～54期、总第56～59期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第76期、总第78～92期、总第94期、总第98～102期、总第105～109期、总第116～117期、总第125期，定价9.8元；总第73·74期、总第114·115期、总第122·123期，定价19.6元；《游戏机实用技术增刊》（2002年），定价17.6元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整。最好留下自己的联系电话，这样出了问题也便于联系。对邮购事宜有疑问的读者，可以发 Email 至 ad@ucg.com.cn。

本期的壁纸推荐

最近有关任天堂的一大话题就是：任天堂把NDS游戏《任天狗》拆成了3个版本来卖，每个版本都有其独有的可爱狗狗，这一招实在是太狠了！不过看到这些可爱的狗狗，实在是有都买下来的冲动啊！各位男生可得注意了，如果这个游戏被你的女友看见的话，你一定会大大破财的！言归正传，这次要为大家推荐的壁纸，是《任天狗》的可爱壁纸。只要登陆官方网站的下载页面就可以下到7张壁纸了！具体网址是：

http://www.nintendo.co.jp/ds/adgj/present/index.html



www.plumbook.com

牡丹江 刘廷飞：就个人而言，4月最期待的游戏是《机动战士高达 一年战争》和《圣斗士星矢 圣域十二宫篇》。有些游戏无论品质高低以及游戏性好坏，我们都会掏钱购买，因为它是我们的朋友，是曾经和我们一起长大的朋友，即使它有缺点……

你的话说得很好。这两款游戏中，个人更看好前者，因为这款游戏毕竟是由Namco制作的，品质有保证。不过对于大部分国内玩家来说，后者也是4月份内不可错过的游戏，因为大家对《圣斗士星矢》的感情太深了。在此提醒一下，我们的游戏攻略安排会根据大家的关注程度而定，请大家认真回答。

安徽 其实我是想给赠品出点意见啦！是这样的，我还有我的朋友都在攒钱买PSP，不过在攒钱的过程中最痛苦的不是什么不吃早点啊、一包榨菜就一餐之类的事，而是在攒钱过程中看到了什么自己想买的东西又不得不去拿辛苦攒下来的钱去买。不过我又发现，在想买东西的时候，只要看到PSP的样子都会放弃，所以希望你们送一个PSP或NDS攒钱袋（看清楚，是袋子），在袋子上面印个PSP或NDS，哈哈，这样我们还会拿钱去买东西吗？

精神可嘉，但不可取。尤其不要因为攒钱而不吃早点，对身体很不好。另外感谢你的赠品创意，祝愿你和你的同道人士早日完成攒钱大业。

天津 谢朝阳：本来是非常期待上期Gamehalo里的《WE8》对决的，但看后非常失望。不过转念一想，毕竟是冠军争夺赛，双方打得很小心可以理解！

正是这个道理，所以世界杯决赛往往都不好看。最近GOUKI玩《WE8LE》经常上网狂宰日本菜鸟，但偶尔遇到网络问题也会被菜鸟狂宰……

朔州 贾少卿：《马里奥聚会Advance》的特快中有一错误之处，虽然只是一个字，但是却让人郁闷，那就是蘑菇镇全任务攻略中编号为03的任务，书上说将书信带给右边湖泊处的猴子，可是我在地图上找了个遍也没发现地图右边有湖泊。最后我是翻山越岭啊，跋山涉水啊，终于在地图左边找到了攻略上所说的湖泊，真是累死我了。还有就是编号为23的任务，攻略上说去道具商店，可是你说有多少人能知道日语中的道具商店该是怎么写的？我的朋友被这两个任务折磨得死去活来，眼看快要爆机了却被卡住，你说气不气。虽说最后都被我搞定了，但我希望小编们以后做攻略时要仔细、周到一些。

攻略是一本游戏杂志的灵魂，是集时效性、详尽性及权威性于一体的拳头栏目。虽然我们对于攻略的质量始终常抓不懈，但错误与疏漏却一直都或多或少地存在，这的确是个严重的态度问题。感谢您的批评指正，我们近期已经开始逐渐加大审查与校对的力度，同时也希望广大读者们踊跃来信指出杂志中的缺憾与不足。还记得“互动信箱”的口号吗——“如果你喜欢UCG，那就不要容忍任何一个缺点！”

柳州 梁良：看到iQue DS的消息，好High啊！弄得原本存着的“神游SP资金”改成了“神游DS资金”，而本来四月初便可以结束的贫民生活无奈被延长到了五月底，现在哪天用钱超过5元都觉得是奢侈了。午饭1元馒头，下午1.7元两个素菜加3两的饭……天天吃素，都快成传说中的第十九罗汉了。

又是一位为了梦中主机节衣缩食的痴心玩友……虽然您的一片痴心与坚定毅力实属难得，但要记住：无论什么时候，身体都是革命的本钱，不能为攒钱打机而饿坏了身子，因为只有健康是无法用金钱换来的。而且，请你相信：能用钱解决的问题，都不是问题。

baibing255：看了UCG上评选的“最伤机器的游戏”，感慨颇深啊！我玩《多罗罗》时竟然把一个手柄的左摇杆给按断了！幸好老板还算通情达理（他也爱玩《多罗罗》），没让我赔，现在想起来还心有余悸。我看从下期开始，游戏的信息栏上可以加一个对机器的损伤度！我投票《多罗罗》四星半！（因为不知道《为你而死》是个什么样子，但它毕竟被评为最损机器的游戏，所以就不能给五星了。）

问过胜员师，《为你而死》的最高难度能通关么？他答道，我倒是没问题，不过那台机器估计就废掉了。玩《为你而死》时，点、戳、拖、划、擦、刮……什么折磨触摸屏的方法都用上了，编辑部那台NDS现在玩《陨石大战》很不灵活，估计就是玩《为你而死》留下的后遗症。

袁：我是吉林人，我可以说是吉林第一个PS2玩家，因为我跟一家游戏店很熟，店里进了吉林第一台PS2，而且是由我试机的，真幸运啊！但我真正玩PS2是因为脚骨折，朋友怕我在家无聊，就把他的宝贝PS2借给我了，从那以后就爱上了PS2。后来经过一阵子奋斗之后，我买了一台PS2，可没玩到两周就坏了。找商家更换，可那家黑店不肯，我又找消协斗争了一个月才让他给我退钱。很快70000型上市了，我换了家店买了一台，可不幸的是回家玩了不到两个小时就烧了。还好这家店信誉好，马上就给我退款了。我又带着钱到别的地方买了一台，这回总算没有什么毛病了。

买机上当的人不在少数，不过这种时候能够想到消协并以法律为武器的人就不多了。看过上期的特别企划后，想必大家已经有了一定的认识。请大家保重！

广州 135XXXX0495：《真·三国无双4》做得很好，不过可以在类型上多开发嘛！光荣可以出个《吕布斗恶龙》和《超级三国志大战》，还可以出个《赤兔GT》、《头文字绝影》，那该多好。

你的想法看似天方夜谭，实则不然。《赤兔GT》、《头文字绝影》单出游戏估计不太可能，不过光荣旗下也有一部赛马强作——《Winning Post》，现在都出到7代了，想在其中加入赤兔、绝影的话，实在是举手之劳啊！

昆明 135XXXX3411：其实在下一直认为Tecmo的公司名及旗下某些游戏的表现颇为贴切，此公司中文译名为“脱裤魔”，请自行联想发音及《DOA》众MM服装和《零 红蝶》隐藏服装。

此叫法似乎已在网上流行了，不过像Tecmo这样其实活得也不错啊，跟着微软就是有钱途啊！

沈阳 135XXXX3396：你们肯定4B的封面是尼娜？我还是放弃《铁拳》，去打《无双》吧，至少我在那不会认错人。

这个封面是尼娜的妹妹安娜，不过不是《铁拳》里的安娜，而是《尼娜》里的安娜——不知你看明白没有（怎么说起来感觉像绕口令一样啊）。

紫枫归来记

紫枫终于回来了。虽然离他上次出走已有好几年时间，不过还是有很多读者都记得这个小编形象没有嘴的家伙（紫枫：汗）。不过也有些读者是“仇人相见，分外眼红”，令看信的纱迦也不由得心惊肉跳。下面就摘录几条比较有代表性的——

你小子在UCG最困难的时候闪了，现在UCG发展好了你倒知道回来了？什么，你问我为什么知道UCG发展好了？你看连我这个不知道紫枫是谁的人都看起UCG来了，发展能不好么？哈哈。

上海 邢天

强烈建议：给紫枫开个欢迎会！我也算个UCG的老读者了，盼了五年才把紫枫盼回来……我虽然无法当面欢迎，但希望你们能在欢迎时把我那份也加上！（紫枫：我走了有这么久吗？）

北京 UCG老朋友

紫枫，你终于回来了！记得我的第一份投稿就是你给刷的……

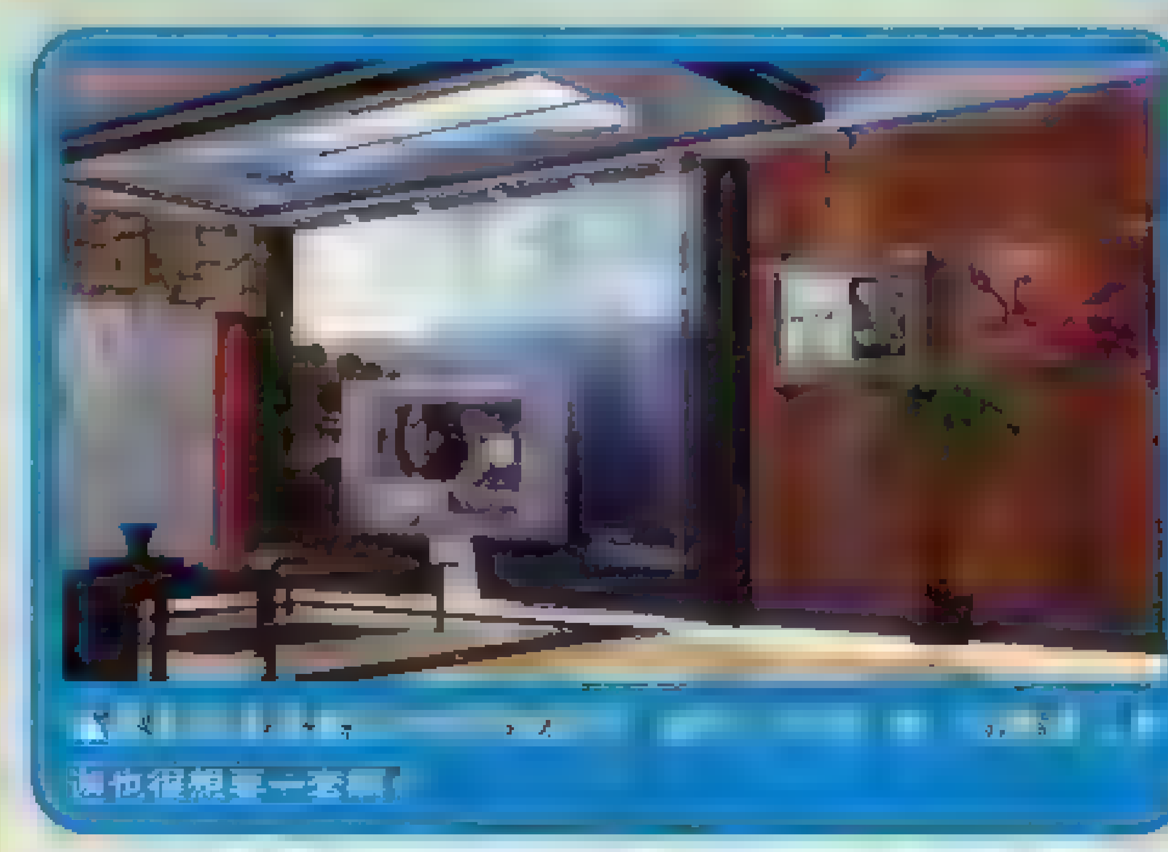
被刷后便不再投稿的夭夕子

又见无嘴的紫枫（笑）。Welcome Back，紫枫！见枫如见故友，亲切！祝游戏机越办越好！

——北京 136XXXX8310

紫枫的小编形象和现在其他小编的形象看起来格格不入，赶快换一个吧，另外弄一个Q版造型比较好！

大量读者



4月A每期一猜正确答案

上次的“每期一猜”还是很有难度的。《威虎战机》这个游戏玩过的人很多，但飞行员在游戏中却不会直接出场。最后获得本期小礼物的是台吧一位手机号为138XXXX1305的朋友，请速将自己的地址用Email发过来。

英文游戏名	Varth
中文游戏名	威虎战机
机种	ARC
厂商	Capcom
发行时间	[illegible]

www.plumbook.cn

一句话点评

To 《真·三国无双4》：三国故战，逐鹿中原，问鼎荡气回肠。公瑾舞剑扶琴，子龙入云翻浪，怎抵得扶头酒醒英雄赴黄粱。龙凤玩火漫连环，二乔弄扇笑长江，千年后凭谁说短长。倚天青龙怒争锋，难道是人间处处无平常。君为枭雄，可知多少年少别爹娘，血染戎装，骨埋沙场，魂魄潇潇谁人收。——鞍山 138XXXX7005

To 《凡人物语》：教你怎样做个凡人——平平淡淡就是真！

杭州 135XXXX2811

To 《真·三国无双4》：昨夜梦中见星彩，今朝梦醒寻貂蝉。人中吕布马赤兔，云长子龙义冲天。诸葛卧龙云中现，三国武将非等闲。万夫莫当显神威，一骑当先在无双。

——杭州 135XXXX2811

To 《战国无双》：你问我有多么喜欢《战国无双》，这就像问我宇宙是如何起源的一样，让我难以回答；你若问我宇宙是如何起源的，那么就像问我有多么喜欢《战国无双》一样，难以回答。——138XXXX3434

To 《武藏传2》：最烦"DQ"那些翻箱倒柜偷东西的，一点技术含量都没有。21世纪最缺什么？我们武藏这种偷能力的人才！

拿来主义的雪泥

To 《红忍》：《天诛 红》的角色设定+《天诛叁》的理念+《天诛贰》的画面+《天诛》的操作感＝越玩头越晕的《红忍》。

——沈阳 136XXXX3122

To 《块魂》：用那颗诡异的球粘住无数诡异的生物，再配上欧吉桑猥琐的歌声——《块魂》真是一款诡异到可爱的Game啊！

上海 139XXXX3793

本期之最

对视力最有自信的读者

[广西柳州 吴开勇]希望"新作发售表"中能在软件名称前面加上它的封面小图标。

——负责此栏目的多边形看到这个建议后不寒而栗。

最热诚的读者

[137XXXX7832]我不惜那昂贵的短信费用，甘愿浪费电池电力，并且冒着被电磁波辐射的生命危险，如此不考虑后果全是因为我要投《出云战记》+《秋之回忆》+《欢迎来到咖啡屋3》+《少女源义经》+《双恋》+《夏色的砂时计》+《君望永远》+《草莓100%》一票！

——编辑部里的诸君加起来也没玩齐这几个恋爱游戏。

最细心的读者

[丹东 小明]"读编往来"每期都有很多有趣的图片，但为什么都是猫？

——这封来信，揭开了编辑部中一桩不为人知的秘史，那就是——这些图片大部分都是猫太提供的（上期那张老鼠打"VR"是纱迦自力更生的）。现在大家明白了吧？

最怜香惜玉的读者

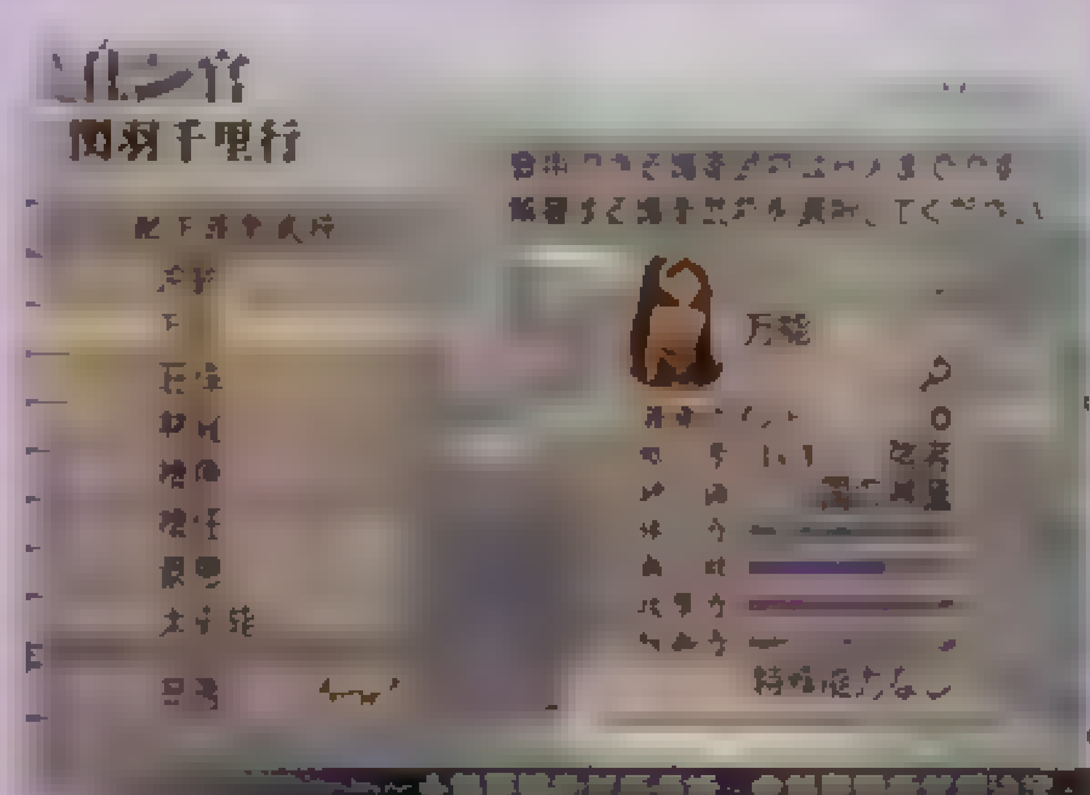
小编们一点同情心都没有啊！在FTG游戏的图片和影像里居然有很多是打MM的！而且是男的打MM！那些男人的手就比人家MM的腿还粗！心疼啊……

——对于这位昆明读者，我只能遗憾地说一句，这都是游戏，请切勿当真。

[illegible]

[兰州 139XXXX5968]我收了一位叫白菜的三国杰物的护卫武将，但是我还是把他留下来了！

——这个名字和纱迦收到的一位护卫武将比起来还是不算强啊！（请看下图）



十大最容易受伤留疤的部位

玉田瑞涌 赵洋

无论在现实中还是在游戏的世界里，人总是会受伤的。而伤口愈合了，自然就是要留下伤疤的。现在就让我们来历数一下游戏中的十大最容易受伤留疤的部位！

第一部位：头顶。代表人物：心理螳螂，多处缝合，惨不忍睹！千万不要模仿，因为会影响头发的生长哦！

第二部位：额头。代表人物：斯考尔。酷的最佳体现！可以考虑来一道！

第三部位：眼睛（包括眼睛周围）。代表人物：很多，比如《格斗之王99》的BOSS"哭了扎了的"。很一般的部位，一般会影响面部的美观，不推荐！

第四部位：嘴巴。代表人物：追踪者。想知道牙好胃口就好是什么感觉吗？如果你和他一个样子，那么恭喜你了，你可以去拍牙膏广告了！

第五部位：颈部。代表人物：《格斗之王 最强冲击》的BOSS杜克。估计这个部分受伤还不死的话，那就是奇迹！

第六部位：后背。代表人物：牙神幻十郎。这个部位来道伤疤虽然很酷，但是很不实用。你总不能为了显示它而在大冬天赤裸上身吧？

第七部位：心脏。代表人物：坂崎琢磨老爹。不相信的话就去看看《格斗之王98》里面老爹的胜利画面吧！这个部位受伤以后还可以神气活现地站在这里的人，除了先天心脏异位的，那大概就只有星矢这个宇宙第一强了！极不推荐，因为难度太大了……

第八部位：胸口。代表人物：SAGAT。因为实在太惹眼了，估计如果你有这么大的一道伤疤的话，别人肯定会记住它而忘记你的样子。凡是在这个部位受伤的人，肯定都有一段沉重的过去……话说回来，我更欣赏健次郎的伤疤，那才叫美呢！

第九部位：手臂（包括手腕、手指、手指甲……）代表人物：实在太多太多了。很俗，而且很不方便的受伤部位，会给你带来很多麻烦，光是玩游戏就很头疼了（EYE TOY不算哦）！

第十部位：全身。代表人物：桑吉尔夫！要是你和他一样的话，也和他一样一年四季天穿短裤到处跑。真正的男人就应该是这个样子的。

下期预告

新的精彩从下期开始！



Gamehall
更多精彩尽在下期

小编寄语

我们编辑部里有一个共同的口号：努力工作，拼命玩！



GOUKI



◆冠军杯抽签再次呈现戏剧性的场面，米兰德比、英德大战是最让人关注的。8支队伍中自己支持哪一支球队呢？还真不好说。切尔西是够背的，战完巴萨，拜仁又来了。不知道下一个对手又是谁？

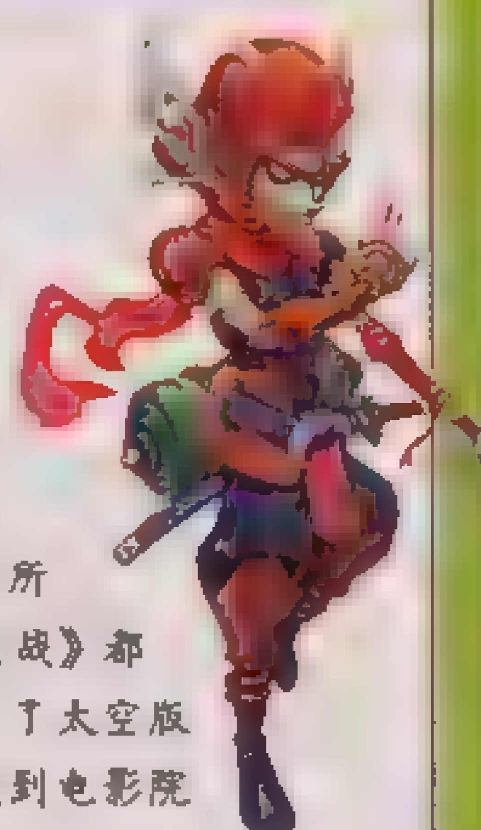
◆最近抽时间和同事正在重温《回到未来三部曲》。这套电影一直是自己非常喜欢的系列。那种满足自己儿时幻想的感觉实在是很奇妙。迈克尔·J·福克斯的演技也是相当出色。如果不是因为帕金森氏综合症，我想他现在也会是一位相当活跃的演员。

◆最近踢球频繁受伤，大腿、膝盖，再外加着凉感冒咳嗽，病的感觉实在是不好。自己心爱的战靴很久也没在真正的草场上驰骋了，难道真的要我把它找个台子供起来？



◆胜负师的《LUMINES》现在成了编辑部的热门游戏。我终于明白为什么SOUL会把它选为2004年10个他最喜欢的游戏之一了。的确是一款很让人着迷的游戏。有条件的玩家一定要尝试一下。

SOUL



■在美国PSP首批100万台销售一空，首发算是取得了彻底成功了，可喜可贺。希望PSP今年能够取得更大的成功，毕竟PSP越是成功，就说明PSP越有可能变得更好玩。意思就是说，玩PSP的人越多，开发PSP上的个人软件的人也会越多……（☆_☆）

■老实说，本来对《星战前传》是没有多大兴趣的，但《星战前传III》有着太多的不同，从目前的预告片上看，主角的造型也远比《II》强，据说武打不再像前两集那样差；而且这集将是所有《星战》电影中惟一一部PG-13级的，也就是说其他5部《星战》都是老少皆宜的，但《III》将是"儿童不宜"；卢卡斯更是把它比作了太空版《泰坦尼克》(-___-)。其他还有很多，总之已经足够有动力让我到电影院给这次《III》捧场就是了。(\^o^/)

■其实压力并不是坏事，很多人常常就是在压力之下才能成长。当然，那也要看你如何看待以及对应压力了。如果能够化压力为力量，那么你有时候反而会期待压力……(⊙_⊙)



▲如果能在电影院中观看《星战前传III》这样的场面，一定酷毙了！

胜负师



I 美版PSP发售的同时，PSP系统也升级了，增加的语言有7种之多，但就是没有中文。现在对港版PSP的发售越来越期待了。

II《铁拳5》果然是越深入越有趣，也越希望有更多的对战机会，只是仅凭中午休息时打上十来局，水平是很难提高的，毕竟格斗游戏并不适合自娱自乐。

III 3月27日晚，我看到了史上最糟糕的电影颁奖礼，准备之仓促，气氛之沉闷都是具有"开创性"的。一年仅65部电影，标志着香港电影业的大萧条，我们恭喜《功夫》，恭喜星爷幸运的同时，是否也应该感叹香港电影的不幸（不行）呢？

IV 无意中看到了纪录片《熟悉的陌生人》，百感交集。谁说中国没有好"声优"？老一代的配音艺术家留下过无数经典。要说胜负师最喜欢的配音演员，那当然是毕克（1931.7.21～2001.3.23），儿时对《阿凡提的故事》、《天书奇谭》中那个的充满智慧和儒雅的声音印象深刻，而《追捕》更是他配音生涯中的不朽之作。

V "一个男子汉，需要忍着的事儿太多了……"《远山的呼唤》中高仓健的台词（配音：毕克）。

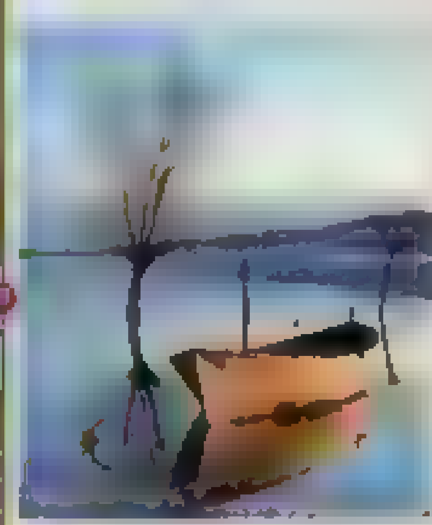


▲毕克（左）与高仓健。

邪魔天使



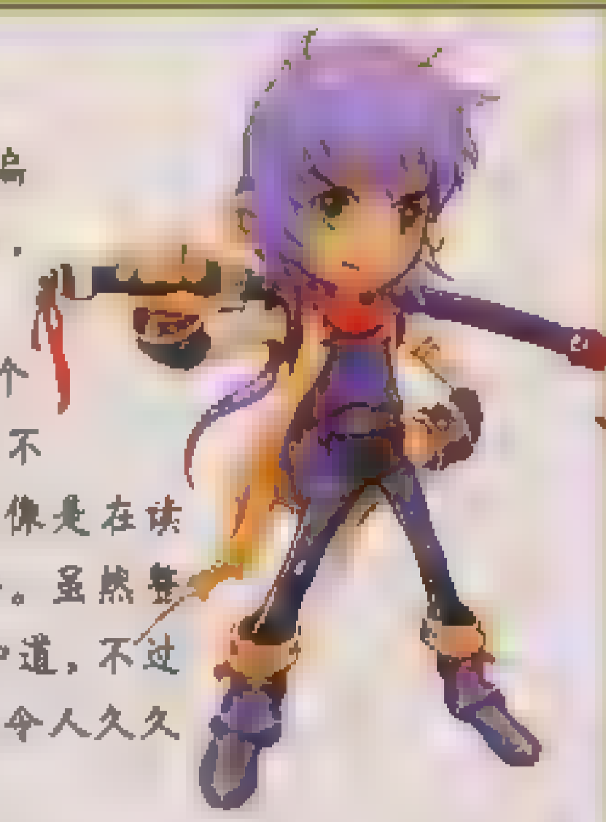
◆《仙乐传说》的进度又一次搁下来了，虽然怪物图鉴、道具图鉴以及人物图鉴都已经完成，但全称号未完成一直是心中的一个结，关键是那几个与好感度相关的，明明知道该如何拿，但由于一时疏忽，选项选错就不得不重来。不过这样也好，可以让我重新体验一次这款佳作的魅力。



◆《荒野兵器4》真是不错啊，在解谜的流畅度以及战斗的战略性方面都是值得称道的，真不敢想象下一作会是什么样子啊。GBA版的《真·三国》让我感到意外的惊喜，虽然画面略显简单，但在收集要素上还是秉承了传统，绝赞！

◆在看了《苍炎之轨迹》的宣传片后对该作的期待度又一次提升，果然家用机版才是王道啊！

星夜



★发烧的滋味真难受，又是鼻子堵又是头晕的，偏偏还有很多东西没写完。好像老是赶上快截稿的时候生病，真是要命啊！

★徐静蕾真是才女啊，《一个陌生女人的来信》确实是一部很不错的片子。看这部片的感觉就好像是在读小说，很多地方都值得细细咀嚼。虽然整部片看下来连主角叫什么都不知道，不过那样一个视爱情为生命的女人却令人久久难以忘怀。



▲本期推介影片 徐静蕾，《一个陌生女人的来信》。

★"你知不知道，思念一个人的滋味，就像喝了一杯冰冷的水，然后用很长很长的时间，一颗一颗流成热泪……"——《寂寞是因为思念谁》

沙罗



随着三大主机的后继机逐渐公开，PS2等现有家用主机也迎来了软件最繁荣的末期。《苍炎之轨迹》、《影之心》、《第3次超级机器人大战α》《贝里克物语》、《梦幻骑士5》、《神话传说》、《灵魂能力III》，光这些现已公布的游戏，就已经有了一种令人窒息的感觉！更何况，传闻Square Enix即将公布一款大作，此外，年内还会公布《勇者斗恶龙6》的PS2版！若这传闻真的属实，那么待游戏发售时，又将会有一堆游戏被迫延期了……（经同事提醒才发现，最近Namco像发了疯似地一个接一个公布新作，不知怎么也开始搞起了"数量"战略）

最近小编们亲自制作了一批精美的明信片，专门用来给读者们回信。不知道在看到这本书的时候，读者中是不是已经有人收到了明信片了呢？每位小编的明信片都展现了自己的个人魅力，多来信的话或许以后有机会收齐一套哦。

阿迪



1. 感谢春节放假前购入的二手NGC和《Resident Evil 4》，它让我和老爸间的交流多了起来，近来一直和老爸互发短信交流过关心得。其实在平时就连最爱的足球，老爸也很少和我谈论，可见游戏的魅力之大！我不由得想起了以前坐在小板凳上和老爸打FC时的童年，虽然岁月能改变很多事，但还好仍留下游戏。

2. 网络真是个好东西，它能让天南地北的人都聚在一起交流。欣喜地看到在近来的levelup.cn上有如此之多喜欢《WE》的球迷玩家，真的非常高兴能和大家讨论《WE》，游戏的一大作用就是能够促进人与人之间的交流。共同讨论《WE8LE》的新变化，大家畅所欲言吧。



▲纯粹怀念罢了，没别的意思。

★朱广沪主教练[illegible]的第一场比赛，国[illegible]以0比[illegible]负于西班牙，[illegible]一[illegible]形容本[illegible]的表现，就是"我想[illegible]是[illegible]不出来！"。确立核心、捏合整体、再出成绩，疯狗精神任重而道远啊！

www.plumbook.cn

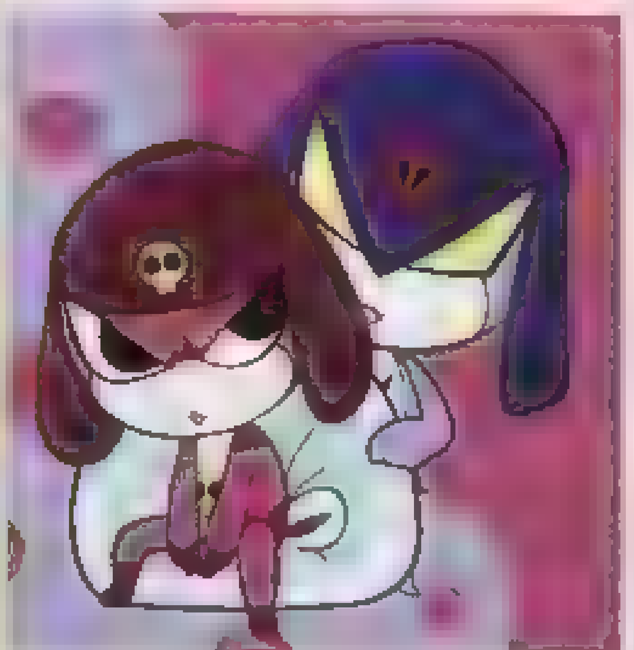
猫太



◎做完这期杂志还得要去做一次手术。打麻药的滋味真是难受呀……不过这样也认识到买保险的好处。

◎姐姐结婚，作为"未来舅舅"的我趁着上次休息的两天回家了一趟！看到姐姐穿着漂亮的婚纱为父母献茶时还真的有不少感触呀！不过在拿"舅舅红包"时被姐夫耍了，最后才拿回了"车费"作为战利品，谁叫自己面对一堆亲戚总是胆小咒……

◎本期猫属性预言——凶……在我们勇往直前的同时应该适时回头看一下，看看曾经帮助过自己的朋友和亲人，毕竟他们也是你成功的一部分啊！



▲Keroro军曹下一周就要撤退了，呜呜……

◎《伊莉丝的工作室 永恒玛娜2》已经公布了数次情报，这期没时间了，下期定为大家送上详尽的前线报道！

◎大学的某师弟来这里出差顺道把我叫了出去，很久没见果然比以前成熟了不少，在吃饭时提及他在这一年的艰苦生活，看来社会大学才是最艰难的课程咒！

◎最近认识了不少新的朋友，有国内的同人画达人也有索尼克的爱好者，在这里要感谢大家对猫猫工作的支持，有时候太忙抽不过身及时回信也请大家谅解，希望以后多来信交流，或者在levelup.cn也能找到偶噢！

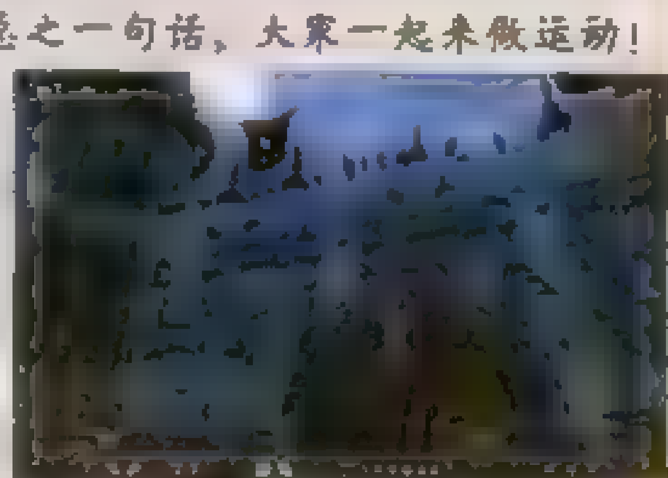
多边形



○中文版的《魔兽世界》终于开始内测了，那么离正式运营也就不远了，托朋友的福，帮我搞来了一个内测的账号，看着熟悉的汉字，亲切感倍增啊，相信有不少读者也会去玩这个吧？那么到时候在卡利姆多的奥格瑞玛见面吧！

△上期小编寄语中，提到了轻度脂肪肝的事情，不少读者和朋友都发来问候，在此一并致谢！顺便说明一件事情，多边形从来不喝酒不抽烟也无其他不良嗜好，总之一句话，大家一起来做运动！(作范晚董状，众编：吐……)

□《WE8LE》发售了，趁着GOUKI他们休息的时候，多边形凑上去"网战"了一把，感觉很不错，虽然多边形球技有限，但是凭借着顽强的防守和大无畏的精神，最终还是依靠点球战胜了一位日本玩家，算是对亚洲杯时受伤的脆弱心灵给予了一点点阿Q式的安慰吧……



▲在奥格瑞玛门前留影，嗯，让我们一起去威震艾泽拉斯吧！

×编辑部最近制作了一批小编形象的明信片，这些明信片均由各位小编自行设计！这些明信片是专门用来回复给热心读者的，每张明信片都会由小编亲笔回信噢！想得到的读者就赶快拿你们的热心建议来换取吧！（顺便透露一个秘密，在编辑部内部的设计评比中，GOUKI、多边形和纱迦的明信片得票最高^_^)

[illegible]



◎上次的那句"社会主义新一代未婚青年"招致未来"素嫂"的一顿痛骂，在作过不下二十次的保证、声泪俱下地摸着良心对天发誓以及将其玉照作为桌面且保证能让任何一个接近的人都能"观瞻"的情况下，才终于平息了一场暴风骤雨，看来以后得随时注意偶的用词才行了。

◎最近开始恶补《机战》，可惜偶日语苦手，为此已经被同仁们嘲笑过不知多少次了，郁闷。不过话说回来，每天躺在被窝里玩《OG》的感觉真是好呀！

◎最近一段时间深圳的天气多变，办公桌上开始常备各种药物，虽然不知道是否管用，不过有预防总是好的。

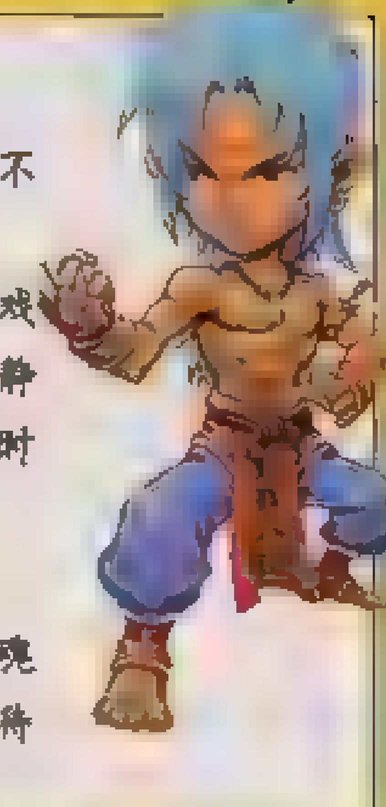
◎大概是人品问题，偶现在用的电脑死机频率成直线一路飙升，就在写这个文档的时候，连续两次的死机和重启，让偶连死的心都有了。*_*b



◎上个礼拜，"素嫂"带P少去一"兔友"家为其"相亲"，惨被对方家的兔"MM"侮辱（其过程少儿不宜，特隐去），结果导致P少爷自那天起再也不搭理"素嫂"，看来兔子是很记仇的。奉劝家里有小兔的朋友，千万别让家里的宝贝对自己有什么不满，否则很容易被其"恨你一辈子"的！

◎本期继续放出P少爷的玉照！（注：这张是其100天的照片，颇具珍藏价值的说）

阿修罗



3年了！3年来的进步是切身体会到的，但是依然能够感到不足……人就是要不断进步的啊……



▲最近在复习《圣战士》，必杀奥拉斩！

3月是游戏的高峰期，一下子涌出太多的游戏反而让人觉得有点不知所措。这个时候不如先静下心来玩一玩老游戏，等到一切都平静下来的时候再慢慢体会新作的乐趣吧！

3月，25岁了！成大叔了……

3个游戏——新《塞尔达》、《α 3》和《灵魂能力III》是到目前为止今年的新游戏中我最期待的！

纱迦



☆没想到《灵魂能力III》这么快就公布了，如果一个星期前有人给我说起这件事情的话，我一定会认为他在撒谎。不过这次Namco的方针确实值得商榷，不推出NGC版和Xbox版也就罢了，居然连街机市场也完全放弃了。联想到Namco最近的人事变动——莫非要变天了？

☆《荒野兵器4》没有令人失望，可惜来的时候不巧，正好是我忙得水深火热的时候。看来我只好抽休息时间争取在《机动战士高达 一年战争》推出前搞定它了！不过研究嘛，当然还是由我来完成的。要知道，《荒野兵器Alter Code:F》我可是一周目就拿齐全部EX File Key的！

☆今年好游戏真多，去年虽然也是大作如云，却都是一大堆躲在前作大树下乘凉的续作。接下来我期待的游戏有：《机动战士高达 一年战争》、《NAMCO × CAPCOM 梦幻大决战》、《战国BASARA》、《源氏》……当然还有《灵魂能力III》啦！



▲虽然只有0.1秒的时间，但我还是立刻从《灵魂能力III》的影像中认出了她的身影！

☆在levelup.cn的论坛上开了一个《真・三国无双4》疑难解答专用帖，吸引了大批FANS前来交流，能够直接和读者朋友们交流的感觉真好。最近惊闻levelup.cn正在搞活动，有50部MP3、300件T恤等着各位积极分子去拿，看来我也将成为这350人中的一员了！

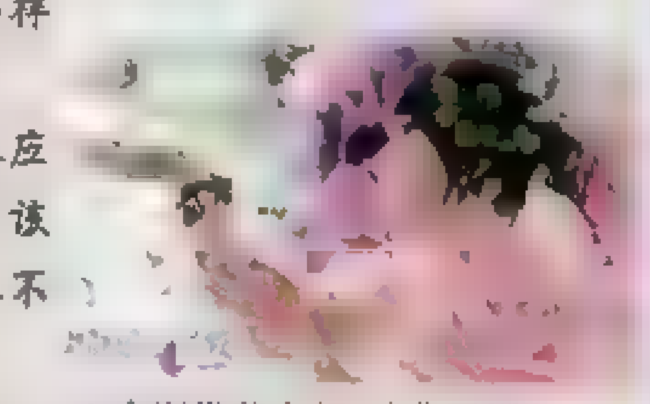
D・S



〓已经快到四月了，可天气有时依然还是很冷，照比去年同期而言，这份凉意实在让我有些不适应。或许是晚上经常踢被子的缘故，临截稿的这两天居然又感冒了……阿嚏！还请读者朋友们在这季节更替的时节多注意身体健康啊，偶已经是前车之鉴了……(>_<)

〓《WE8LE》的网络对战功能实在是太棒了！坐在我背后的GOUKI每次踏入网络比赛时都会吸引一批人在后面观看助威，那份浓郁的气氛简直同坐在电视机前观看国家队比赛无异——当然，GOUKI的技术使我们绝对不会像对待后者那样提心吊胆。—_+

〓倘若你喜欢一个只是认为别人应该对她好的女孩，那么请尽早放弃。记住，没有人是应该对一个人好的，如果她不明白这个道理，也就是她根本不懂得珍惜。



▲本期推荐专辑：《燕尾蝶》——梁静茹。

〓【兴高采烈地破蛹 重获新生的冲动 寻找爱情世界美梦 既然不是毛毛虫 就要壮烈地扑火 短暂青春要像烟火 你是火你是风你是天使的诱惑 让我做燕尾蝶拥抱最后的美梦 让我短暂快乐很感动】——《燕尾蝶》（梁静茹）

卡伦





★斯塔姆不在了、奥维马斯不在了、克鲁伊维特不在了、西多夫不在了……呜呼哀哉，《WE8LE》一出，一夜间我常用的荷兰队的主力阵容便丧失了近一半的主力，而其他人的能力也没有太大的变化。唉，好怀念有那个大光头在的日子……

■当上期听到《影之心》新作的消息时我便在想：《零》的续作是不是也该出了？没想到没隔几天它便真的出现在了我的眼前，而且发售时间也如前者一样是在夏天。活活，看来今年夏天确实很值得期待啊。

www.plumbook.cn

彩信谍报

——最新最快的游戏简报！



- 抢先获取第一手详细的游戏情报！
- 小编精心准备的购买推荐度参考！
- 网罗全部超级大作及二线作品！
- 缤纷下载精品手机游戏图片！



编辑短信 **DB** 发送到**800202**

仅支持已经开通 GPRS 业务及支持彩信的全球通和动感地带用户。

包月仅10元，每月8~12期精品游戏资讯 前三天免费试用！

铃声					
		12888	别说我的眼泪你无所谓	9503	小薇
9452	老鼠爱大米	9482	[illegible]	12901	路边的野花不要采
9458	孤单北半球	12892	[illegible]	12904	拯救
9488	寓言	12043	太委屈	12907	热带雨林
12013	下一站天后	12895	爱的主打歌	12910	无间道
9476	我们的爱	12898	[illegible]	12913	绿光
12022	我不是黄蓉	12568	爱情三十六计	12916	寂寞的季节

MOBILE ZONE

互动短信俱乐部

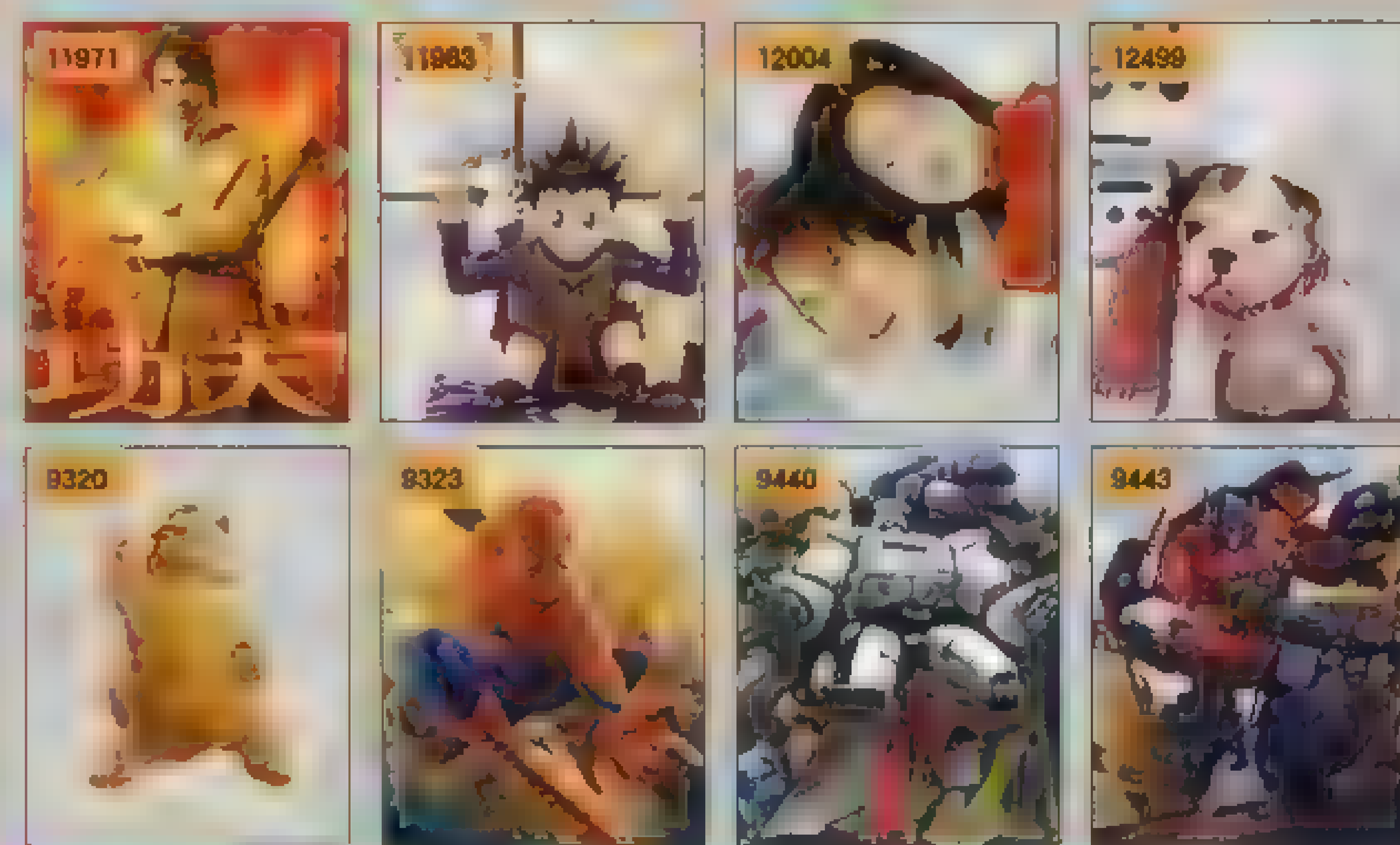
图铃随意当 每月近百条图片铃声任您下载！

编辑短信"UCC"发送到8002601定制包月图铃大杂烩，您就可以免费无限量下载我们为您提供的大量图片和铃声，不限条数不单收费，下爆您的手机。超值精彩就在眼前，还不快快下手！

UCC 图铃专区还为您准备了更多图片铃声，请登录

http://ucg.shenme.net/

同样免费不限量，更方便更快捷。



编辑短信 UCG+图铃编号（例如"UCG9323"）到 8002601 下载图铃。

包月仅15元

飞线互动客户服务电话：010—85860661

读者推荐铃声

《圣剑传说 3》晚上地图音乐	发送 211554 到 335598
《勇者斗恶龙》地图音乐	发送 211555 到 335598
《暗黑编年史》Peace Of The World	发送 211556 到 335598
《火焰之纹章》斗技场音乐	发送 211285 到 335598

空中网 KongZhong.com 手机·娱乐·生活

读者人气手机图片

温馨提示

参加"短信排行榜"、"一句话评刊"和"Gamchalo 有奖问答"的读者有机会得到精美纪念品，而定制"短信新闻"的读者更可以得到每月抽选大奖的机会。另外，在下载图片前一定要确认自己的手机是否开通了GPRS（GPRS可以在当地的营业厅、移动网站或拨打1860开通）确保输入的代码无误和检查自己的手机是否支持MMS的彩信。而在下载铃声前除了要确认开通GPRS与否外，还要确保自己的手机支持和弦铃声。读者在发送了代码到3355后会收到一条询问手机型号的信息，记得要回复正确的数字哦！没有收到铃声或者图片是不会被收取下载费用的！为了让读者在下载图片和铃声的过程中更加畅通，原游戏图片和铃声下载的发送号码更换成335598，原号码3355已经停止使用，以后玩家在下载时就要注意了哦！图片和铃声的下载方法是：发送各代码到335598。（下载每首铃声或每张图片资费2元）

1月获得包月短信新闻大奖的读者是来自河北省的

梁超

奖品是小神游SP台。无论你是联通或移动的用户，只要定制包月短信新闻就会拥有获得每月大奖的机会。



◆ 图片下载和铃声下载暂时只支持中国移动的彩信服务 ◆空中网技术支持的客服热线：010—68083018

www.plumbook.cn


VCD+CD
附赠 精美动画角色相框
超大海报随机获取
2005 春季新动画精品扫描
梦中的日记
SEED·DESTINY 全接触
在饱受争议的同时，『SEED · DESTINY』同样也有着值得FANS们继续支持的理由！
3月28日火爆上市 仅售9.8元


《游戏基地》三周年特刊
4月1日 全国火热上市
三重惊喜大礼回报读者大行动
一重惊喜
读杂志，抽游戏笔记本大奖！
二重惊喜
超大超值《魔兽世界》地图！
随刊赠送由GameSpot独家推出、多位资深测试员监制的超大尺寸《魔兽世界》地图。不仅是练级做任务的最佳工具，更是绝对的收藏珍品！
三重惊喜
光彩盛年，《天堂2》升级大礼包！
咨询电话：010－82674789
邮购地址：北京市海淀区知春路113号A座9层
收款人：游戏基地发行部 邮编：100086
用真心、真情、真行动回报我们的读者！
再次感谢三年来所有支持《游戏基地》的读者朋友们！

365天 全年无休（9：00—21：00）

山东次世代 CSD GAME

www.nextgeneration.com.cn

各地连锁加盟店详情请浏览网上商城。欢迎加盟！

贺 新店开张！ 济南市赛博数码广场二楼206A精品店 电话：0531—2398069 QQ：113908941

批发、零售PC.TV电子竞技设备及游戏公仔、扭蛋、手办等。

微软、罗技游戏设备分销商



特大喜讯 凡在本店购买正版软件者，均可自动成为会员，起价60元（PSP）/38元（NDS）/80元（NGC）软件随意贴换！

旋转瓦里奥等特色GBA卡，也可等同于以上软件随意贴换。

不同类型软件之间也可以互换，解释权归次世代所有。

总部 济南解放路41号（赛博数码广场东邻80米）

电话：0531—8559816 6629587 2393967 营业时间：9：00—21：00

E—mail：gamecsd@163.com QQ：315103906 350009012

分部：济南山大路178号银座数码一楼南厅3—150号

电话：0531—6629665 13506410809

工行：160 214 030 101 573 2785 刘庆娥

交行：405 512 710 430 783 07 牛强

京王子 GAMESON

"京王子"诚邀全国地区代理，有意者请将计划书电邮到：

E—mail：marketing@egetcl.com

"京王子"优质游戏机部品诚聘市场代表多名。

职位要求：男，年龄22岁以上，中专程度，对游戏机有浓厚兴趣，须出差，刻苦耐劳，有独立处事及良好沟通能力，形象气质佳。具管理市场经验，懂英文、日文能力优先。应聘者请将简历电邮至：

E—mail：hr@egetcl.com

深圳恒浩电子科技有限公司

上海东京游人电玩专卖店

本店售出主机均为原装，原厂封条，一机一号，决无虚假

购得本主机，即可成为本店会员。

PSP 1990元（当天最低价）

60元正版游戏任意贴换

购得本主机 即可成为本店会员。

NDS 日版机：1280元

GBA或SP现可以贴换

抢手收购！GBA或SP主机只要能开本店以当天最高价收购！

PStwo 超薄机（全配）1330元

贴换 贴换 贴换

PSII现可以贴换PStwo

限定版水晶冰点透明+IC 1780元

XBOX 1550元

EYE TOY 限量同捆版+游戏 460元

EYETOY：290元

GBASP 只需850元 贴换 NDS

凡是有SP主机的玩家无论新旧只要可用均可贴换全新NDS日版

本店特别回收超任SFC主机及博士七代磁碟机、套机及SS、DC。

收购：PSII、XB、NGC、GBA、PSP、NDS等各类主机及原版游戏

本店长期供应各种GBA芯片记忆游戏卡带，购得本店卡带无条件免费换卡二次（节目任选）

美国动画片"变形金刚"（1—3季）共13DVD 280元 普快邮费20元

在我们的字典里，没有GAME OVER！

应有尽有的电玩商店。周边、零售、贴换、收购、预定、维修、玩具、手办。全方位综合电玩本店各类软件，正价品种繁多。欢迎阁下光临！

地 址：上海市杨浦区国定路300号—2（近四平路）

营业时间：10：15—20：00 邮编：200433

电 话：021—65107310 收款人：张文伦

手 机：13061769962

上海春康商贸 上海P·K数码电玩专营店

信誉是我们的生命力！

PStwo	1420元	NGC美版	1050元
PS 50009型行货	1468元	NGC日版	1200元
PSI 50000型	2100元	NGC仙乐传说(套装机)	1900元
PSI 50001型	1600元	NGC魔神限定版	1600元
PSII 55006型 标配	1880元	GBA—SP中国龙限定版	请电询
PSII 50006型 标配	1790元	游戏精品	
PS 50007型 标配	1700元	PSII光枪（特典版）原装	495元
PSII 50004型(欧版限定版) 水蓝色	1780元	太鼓达人	388元
PSII 50002型限色限定版(限手柄)	1980元	鬼武者刀型摇杆	880元
PSII 55000型金百式主机	2650元	GT4 Force Pro方向盘(港版)	1690元
XBOX[illegible]白金限定版]	1800元	EYE TOY 单体装（原装）	250元
XBOX绿光限量版 标配	1680元	罗技无线手柄	420元
XBOX绿光光环版	1780元	原装8键SVC摇杆（支持所有格斗游戏）	490元
XBOX夏日水晶版	1650元	拳王格斗摇杆	330元
XBOX纯白限量版 标配		刀魂摇杆	150元
全球限1000台	5XXX元	铁拳摇杆	150元
		NGC可移动支架	330元

SP翻新机 545元

GBA全新机 520元

GBA翻新机 399元

NDS 1XXX元

PSP豪华套装 2XXX元

地 址：上海市闸北区宝山路177号（近虬江路 天目东路

电 话：021 66288809

联系人：张杰 赵伟刚 邮编：200071

公 交：轻轨一号线直达宝山路线 66 65 51、18、101、69 78

营业时间 10：30—20：30

这里有一流的技术 一流的服务 一流的设备 品种繁多



北京嘉兴游戏机经营店

大酬宾 凡购 GBA 卡一盘加 9 元即可获赠价值 50 元的 GB 卡一盘；加 18 元可获赠价值 80 元的 GB 合卡一盘。数量有限，送完为止！

★中关村销售中心地址：北京市海淀区苏州街 18 号长远天地大厦 A 座 207 室
热线电话：010－82628869　大宗购物热线：010－82628898

★美术馆销售中心地址：北京市东城区美术馆后街美果厂 2 号
热线电话：010－64031591　传真：010－64035610
邮购地址：北京市东城区东四邮局 22 号信箱　交通银行：405512 4091 9649 609
收件人：蔡晓初先生　邮编：100010　农业银行：95599 8001 42038 66216

北京嘉兴游戏机（中关村）销售中心隆重开业！

特价商品酬宾月（本月有效）

PSP 豪华版套装（日本原装）2170 元（限 50 台）（32M 记忆棒、原装包、耳机、线控、挂绳、电池、充电器）

NDS（全套）1150 元 限 50 台

Xbox 绿光限定

PStwo70000 型全系列 1290 元（限50台）（振动手柄、AV 线、电源、支架）

PSII 50009 型 惊爆价 1488 元（限150台）（原装振动手柄、AV 线、电源）

原装主机　微软 X-BOX、日版＋直读（热卖中）

商品	价格
原装 PS2 50009 型大陆行货（主机＋原装振动手柄＋中文正版游戏一个＋电源 220V＋AV 线）	促销中！
原装 PStwo 70000 型（超薄）（主机＋原装电磁振动手柄＋AV 线＋电源线）	促销中！
原装 PStwo 70006 型（超薄）（主机＋原装电磁振动手柄＋AV 线＋电源线）	促销中！
原装 PStwo 70007 型（超薄）（主机＋原装电磁振动手柄＋AV 线＋电源线）	促销中！
原装 PS2 50000AQ 型水晶蓝（主机＋原装电磁振动手柄＋AV 线）送电源 完美套	1950 元／邮资 50 元
原装 PS2 50001 型（主机＋原装电磁振动手柄＋AV 线）完美套	1780 元／邮资 50 元
原装 PS2 50002 型 SS 银色（主机＋原装电磁振动手柄＋AV 线）完美套	1950 元／邮资 50 元
原装 PS2 50007 型（原装电磁振动手柄＋AV 线＋电源线）完美套	1690 元／邮资 50 元
原装 PS2 GT 限定陶瓷白型（原装电磁振动手柄＋AV 线＋电源线）完美套	1950 元／邮资 50 元

以上主机均有第一次开机画面，原厂封条

商品	价格
微软 X-BOX 主机＋直读	1590 元／邮资 50 元
微软 X-BOX 绿色透明限定版＋两张原版游戏	1780 元／邮资 50 元
微软 X-BOX 光环限定版＋赠送原版游戏	1690 元／邮资 50 元
微软 X-BOX 珍珠白透明限定版	1695 元／邮资 50 元
索尼 PSone（原装振动手柄＋AV 线＋电源）	580 元／邮资 30 元
任天堂原装 128 位 NGC（原装电磁振动手柄＋AV 线＋电源）	980 元／邮资 30 元
任天堂 128 位 NGC＋GBP（原装电磁振动手柄＋AV 线＋电源）	1590 元／邮资 30 元

GT4 900 型方向盘 1630 元　铁骑 2 1959 元　PSII 罗技手柄（4种颜色）390 元

GBA 卡大全　GBA 卡免邮费

GBA 新卡推荐 价格请电询

三国英杰传（中文 64M）、三国孔明传（中文 64M）、洛克人 X（64M）、幻装迷宫 3（128M）（中）、机战 OG2（128M）、通灵王 3（128M）、逆转裁判 3（中文）、大战略 Ⅰ・Ⅱ（128M）、约束之地（128M）、越南战役（64M）、绿宝石（中 128M）、王国之心（256M）（中）、龙珠大冒险（128M）、塞尔达小人帽（128M）、F18 战机（32M）、杀戮地带（64M）、我们的太阳 2（256M）、网球王子（金银）（256M）、玉蓝物语 2（128M）、高达战场之路（69M）、太空战士 1、2（中文 128M）、超级尼克大冒险 3（中文 128M）、玛莉对大金刚（中文 128M）、光明力量（中文 128M）、高达 seed（中文 32M）、悟空斗剧（中文 128M）、牧场麻将（中文 64M）、我的太阳（中文 128M）

鼠之卡比（中文 64M）、信长异闻（中文 64M）、牧场物语（女孩篇 128M）中文、SD 高达 G 世纪（中文 128M）、机战 A・R・O・D（中文 64M）、太阳 1（中文 69M）、皇家骑士团（中文 64M）、火焰文章（中文 69M）、烈火之剑（中文 128M）、光明之魂（中文 64M）、恶魔城晓月（中文 64M）、恶魔城白夜（中文 64M）、恶魔城月轮（中文 64M）、三国志（中文 64M）、太空战士（中文）（128M）、口袋红、蓝宝石（中文 64M）、新约圣剑传说（中文 128M）、指环王双塔（中文 128M）、牧场物语（中文 64M）、柯南（中文 64M）、游戏王 6（中文 128M）、鬼武者（中文 64M）、网球王子（中文 128M）、勇者斗恶龙（中文 69M）、塞尔达（中文 69M）、分裂细胞（中文 64M）

光明之魂 2（中文 128M）、古墓丽影（中文 64M）、快打旋风（中文 32M）、幻想传说（中文 69M）、口袋红之叶、绿之叶（128M）中文、龙珠 3（64M）、守护英雄（64M）、游戏王专家版 3（128M）、火焰纹章圣魔之石（128M）、瓦里奥制造大回转（128M）、火影忍者 3（64M）、钢之炼金术士（64M）、哈姆太郎运动会（128M）、战场之狼（64M）、蜘蛛侠 2（128M）、大金刚 2（64M）、火影忍者大集结（64M）、星之卡比镜之迷宫（128M）、CT 特种部队 3（64M）、大众高尔夫（128M）、分裂细胞 II（64M）、海贼野球（64M）、热血物语（32M）、波斯王子－时之沙（64M）、双截龙

终结者 3（64M）、路易鬼屋（128M）、忍者神龟（64M）、FIFA 2005（64M）、指环王 III（128M）、音乐频道 5（64M）、恐龙 II、I（64M）、风之少年 III（128M）、魂斗罗（64M）、实况足球 II（64M）、鬼武狂刀（64M）、街霸 III（64M）、游戏王 4、5、7、玛莉奥 I、II、III、IV（32M）、坏玛莉（64M）、黄金太阳 II（128M）、玛莉赛车（32M）、铁拳（32M）、游戏王 8（128M）、洛克人 Zero II（64M）、游戏王 9（128M）、龙珠 Z2（64M）、格斗之门（64M）

GBA-SP 限定版 1650 元　590 元　1570 元

掌机配件	价格
9－10 小时充电器	45
12 小时充电器	65
2 头、4 头对打线	15/22
原装高亮度夜视灯（可调光）	35
超级冷光管	45
GBA 装用包	15
GBA 原装电视接收器	280
GBA 金手指	45－175
GBA 贴屏（组装）	10
GBA 贴屏（原装）	45
GBA 镜屏	38
GBA－SP 耳机	25
GBA－SP 手握充电器	39
GBA－SP 盔甲	27
GBA－SP 包	18－30
PFTT 限定贴膜	27
GBA－SP 手柄	30
NDS 原装屏保	68
NDS 原装包	168
NDS 原装 220V 充电器	145

以上配件邮资 5 元

嘉兴维修中心 三免服务

1. 免费对各种主机保养
2. 免费为各种主机检测
3. 对维修主机免手工费，开瓷费（只收取维修配件费）

维修技师承诺您所维修的主机或周边配件全部当面修理 100% 全部修复让您放心使用。

配件大全

配件	价格
分配器（原装）	350
分配器（组装）	75
X-BOX 原装全新手柄（日版）	280
X-BOX 原装黑色小手柄	195
X-BOX 原装 DVD 遥控器	360
X-BOX 原装限定版手柄	330
X-BOX 专用背包	95
NGC 原装记忆卡 59 格	65
NGC 原装记忆卡 251 格	165
NGC 手柄（原装）	190
NGC 手柄（组装）	75
NGC 原装防尘罩	65
NGC 原装无线手柄	360
NGC、PS II、X-BOX 通用 VGA	260
NGC 与 GBA 连线	65
NGC 原装刀模摇杆	370
NGC 原装 GBA 卡读取器	460
GBA-SP 1200 毫安电池	75

以上产品邮费均为 10 元

PSP 原版游戏

游戏	价格
捉猴 P	360
世界足球	360
刀锋兄弟会	450
围棋	330
炼狱	360
麻将大全	330
永恒传说	355
极品飞车	355
波波物语	355
提督	355
苍穹之巨龙	355
泡泡龙	320
扑怒扑怒	320
比波猴	355
真三国无双	370
真三国无双限定版（带光像皮包）	630
合金装备	355
山脊赛车	350
装甲核心	350
英雄传说	355
大众高尔夫	355
恶魔战士	330
天国麻将	330
太空方块	330
异色代码	360
山脊赛车	340
网球王子	400
天空独太	350
坏玛莉想摸乐	360
一笔直感	350
口袋妖怪冲刺	355
为你而死	365
动物方块	285
GT	320
玛莉 64	360
音乐大合奏	405
电锯	350
人字	345
麻雀	345

NDS 原装卡	价格
陨石方块	340
一笔吃豆	350
南梦宫十合一	290
牧场物语	360

攻略大全

以上攻略书均为全彩色正版不少于 100 页，邮费 1 本 4 元，2 本 6 元，3 本以上 10 元

240 元 街霸 15 周年纪念格斗手柄

www.chinatvgame.com.cn　www.game177.com　欢迎加盟 欢迎点击
最新游戏资讯　网络电玩超市　开心互动论坛　尽在中国电视游戏资讯网

南京新世界电子公司

www.newworldgame.cn

公司宗旨：诚信经营　货真价实　天道酬勤　厚德载物

本公司荣幸成为：
神游公司系列产品江苏、安徽地区指定代理　广州北通游戏系列产品江苏、南京地区总代理
深圳晨明电子产品江苏、安徽地区总代理　广州酷豹游戏系列产品江苏、安徽总经销

拥有北通，游戏更轻松！小神游，我的随身玩伴！

现金回购与贴换大行动！彩GBC＝150元　GBA＝250元　SP＝450元　现金或贴换　小神游SP特优价　NDS主机1250元　PSP主机 2050元　PStwo超薄机1380元　PSII50009行货机1488元

可正常使用的GBC、GBA或SP在新世界专卖店均可换取现金或贴换任何一款游戏主机。

本公司一直秉承产品如人品，质量似生命之理念，事无巨细必全力以赴之行动准则，通过十多年来对游戏行业的不断探索与不懈追求，打造了集批发、零售、维修为一体的专营家用游戏机及配件、软件的实体公司。正宗原装机的品质，来自产地的一手价格，完善的售后服务，精良的维修技艺构成了自身的经营特色，造就了品种齐全、货源充足、货真价实的南京新世界。路遥知马力，日久见人心。本公司绝对是您永不错的选择！如果您是经销商，请加盟我们的行列，如果您是爱好者，请到我们的门市走一走（或来函联系），我们的服务一定会使您满意而归，欢迎四方新老客户与上游厂商来人、来电携手共进，共创未来！南京新世界随时欢迎阁下光临！

保修服务：凡在本公司以下各店所购主机，一律实行七天包换、一年保修、终身维修的原则。（请认准新世界电玩标志）本公司为神游科技（中国）有限公司正式授权代理公司，所售神游系列产品均有神游公司售后服务保证。

经营项目："小神游GBA机" "小神游SP机" "任天堂神游机" "任天堂NDS机" "索尼PSP掌机" "PSone" "PSII" "GBA" "SP" "NGC" "XBOX" 及游戏机周边配件、软件和卡带，承接各种主机的修理，同时备有动画DVD、玩偶、动漫周边等供您选择。

鼓楼：南京中央路41号－3（联通大厦斜对面）电话：025－83210718　联系人：李先生

建宁路：南京建宁路11号大院内　电话：025－85501289　联系人：卫先生

南京新世界经营总部

地　址：南京建宁路22号红桥商务大厦10楼1010室　联系人：卫东
电　话：025－85549329　85549539
电话／传真：025－85549329　85549539转107
邮购部：邮购地址：南京建宁路13号－12　邮购电话：025－85511069　收款人：高云　邮编：210037
销售商售后服务中心：南京建宁路11号大院内　电话：025－85501289　联系人：卢先生
批发热线：025－855021289　85514909　批发地址：建宁路11号大院内（新世界批发部）

神游科技荣誉出品（任天堂行货机）小神游GBA、SP热卖中。市场上GBA掌机、SP掌机多为翻新机及少量水货，质量无法保证，请认准神游iQue标记，15天包换，一年保修。告别翻新机、水货机。要想售后有保证，请在以下电玩专卖店购买：

南京时尚要速商场负二层C51－2号 电话：025－84760449 联系人：冯先生
新街口：南京中山东路71号（新街口新华书店对面）电话：025－84704938 联系人：王先生
中央门：南京建宁路13－12号（金桥市场对面）电话：025－85511069 联系人：卫先生
电子城：南京珠江路135号中山电子城A1－3门 联系人：胡先生
大洋：南京新街口大洋百货7楼玩具部 电话：025－85125619
总部：南京建宁路22号红桥市场写字楼1010室 电话：025－85549329 联系人：王小姐

欢迎加入"新世界联盟"加盟店计划，联盟成员统一推广，树立品牌形象，加盟店统一定价、统一形象、规范管理经营．联系咨询电话：025－85549329　85549539

www.plumbook.cn

河南亚虎电子

www.chinayahu.com

南京风云电玩

www.fy-game.com

游戏联盟



河南亚虎电子

郑州文化宫与互助路交叉路口亚虎电子	焦作市学生路288号电玩基地
电话：0371-7421290 联系人：李洋	电话：0391-234256 联系人：樊利强
郑州体育街轻云电玩	漯河市火车站科亚科技市场黎星电子
电话：0371-8226542 联系人：王海波	电话：0395-2181626 联系人：陈永超
开封市东拐街万顺电子	洛阳市涧西区青岛路与联盟路交叉口向东50米
电话：0378-2582850 联系人：王辉	电话：0379-5885561 联系人：李沅涛
许昌市一中对面亚虎电子	涧西区郑州路口
电话：13937436488 联系人：王保奇	电话：0379-4237791 联系人：杜保仁
平顶山市西沿河路联盟小学对面	南阳市新华商城东南门大千世界电子电玩
电话：0375-7806109 联系人：王健	电话：0377-3492455 联系人：杜小东

邮购地址：河南郑州金林市场（原河南音像城）门面房8号

收款人：盛博　邮编：450000　QQ:312411731

咨询电话：0371-6989696　维修热线：0371-6936306

南京风云电玩

邮购部　所有邮购物品均经专人检测，款到当日发货。
地址：南京市中央路290-2号　风云电玩　陈强（收）
电话：025-83462500　QQ：391734131　邮编：210037

维修部　1.中央路47号　电话：025-83249216　联系人：陈先生
2.中央路290-2号　电话：025-83421324　联系人：东先生

鼓楼总店	鼓楼二店	新街口分店	中央门店
中央路47号（鼓楼隧道北口）	中央路28号（麦当劳旁）	福中数码港3楼（大洋百货旁）	中央路290-2号（公交车站旁）
电话：025-83249216	电话：025-83612540	电话：025-66862867	电话：025-83462500
联系人：陈先生	联系人：李先生	联系人：鲍先生	联系人：徐小姐



上海游戏机地

邮购地址：**主机邮费30元（快件），正版15元（快件）**
上海市卢湾区复兴中路277号黄陂南路口（近新天地）。
电话/传真：021-53063358　收款人：傅正　邮编：200021
交通银行帐号：601428 3011 6668803 傅正
招商银行帐号：9555 5002 1332 0798 傅正

本店所售主机均有一次性开机画面，原厂封条，一机一号，现场改机，立等可取，30天包换，一年保修，终身维修！



PSP	NDS	PStwo 7000X型	PS II 50009型	GAMECUBE	XBOX	GBASP贴换NDS大行动
普通版1XXX元 豪华版2XXX元 （当天最低价） 50元正版游戏任意贴换	日本版1230元 香港版1190元 50元正版游戏任意贴换	1290元（全配）	1450元（全配）	1080元（全配）	普通版1480元 限定版1680元	凡是有GBA-SP主机的玩家，不论新旧只要可用，均可拿来本店以790元贴换NDS日版主机。

玩具货仓

本店主要经营：日美模型，手办，变形金刚，扭蛋，食玩等等

本店为拓展玩具事业，特在市中心黄金地段开设新店！请广大玩家留意我们的动向！！



▲龙珠超造型魂4 全套18只（分漫画色和彩色2种）售价：380元　单买漫画色　售价：150元



◀SEGA女主角合集 全套包（全8种）售价：138元



▲海贼王 超造型魂组合 全套8只 售价：220元

（全新）正版游戏特价区（本店还有更多正版游戏，版面有限，无法一一刊登，详情请来电咨询！）

PSP
LUMINES 330元

本月特别推荐



请登陆shop33015214.taobao.com选购更多商品！

入货地点：上海市虹口区四川北路188号弘基假日广场1楼4A405（服饰街内）

查询电话：021-63076801

最新新货区

PSP Twisted Metal	360
PSP 捉猴子P	360
PSP FIFA2005	360
PSP 街头NBA	360
PSP 托尼滑板	420
PSP 蜘蛛侠2	420
PSP NBA	360
PSP 刀锋兄弟会	420
PSP 魂之热斗	360
PSP 新天魔界	360
PSP 浮游赛车	360
DS 陨石大战	360
DS 吃豆人	360
DS 牧场物语	360
DS 瓦里奥合集	360
DS 摸摸卡比	360
DS [illegible]	360
DS [illegible]	360
PS2 鬼武者 2 导演剪辑版	280
PS2 潜龙谍影3 限定版	1180
PS2 伊苏国 6	480
PS2 实况足球8网战进化版	480
PS2 荒野兵器4	450
PS2 新光明力量	480
PS2 铁拳5	450
PS2 圣斗士星矢	480
PS2 天外魔境III	480
PS2 高达 一年战争	480
PS2 激情赛车	480
XB DOOM3	350
XB 分裂细胞 混沌法则	350
XB 翡翠帝国	350
XB FORZA	350
XB 彩虹六号4	350
XB SPIKE OUT	490
GC 牧场物语幸福的诗	480
GC 星际火狐突击	480
GC 杀手7	450
GC 大[illegible]	360
GC 火焰文章	480
GBA 机战OG2	430
GBA 马里奥聚会A	360

www.plumbook.cn

北京艺隆聚兴游戏服务中心（原瑞明兴隆）

本月特价：PSP 超 豪华版

WWW.16177.com E-mail:lwt@16177.com

邮购 维修 回收

(PSP 豪华版一台＋原装512M 记忆棒＋原装贴膜＋原版盘自选一张＋网线一条＋原版盘免费贴换一次) 3350 元

好消息

PSP 美版 请电询 豪华版：2350 元 普通版：1850 元

80 元 PSP 游戏等价贴换

GBA-SP+890 元 贴换 全新 NDS

NDS 1250 元

50 元 NDS 游戏等价贴换

神游 GBA-SP 送游戏 价格电询

PS II +690 元 贴换 全新 PStwo70000 系列主机

PStwo 1390 元

N-Gage 送游戏 QD 中文版 1890 元

免邮费

本服务中心面向全国大量按市价60%－80%高价回收、代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧，以旧换新，高价回收贴换NGC、PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件，本店有大量NGC、XBOX、PS2正版游戏，详情请电询！

PS2 50009 型中国版（单机配）1650 元

PS2 50009 型（套装）（双手柄＋记忆卡＋支架＋游游戏）1850 元

DC 美版主机（单机）500 元

DC 日版主机（单机）400 元

GBA 经典卡带（免邮费）

二手机专卖区（主机邮费 35 元，掌机邮费 20 元）

二手PS2主机39001／30001／39006／39007＋双震动手柄＋10款游戏＋AV线＋电源	1050元	二手GB掌机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盒）	150元
二手XBOX主机美版／日版／港版＋双震动手柄＋10款游戏＋AV线＋电源	1250元	二手DC美版／日版／亚洲版＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋原装震动包＋游戏10款	350元
二手NGC主机美版／日版＋原装震动手柄＋AV线＋电源＋正版游戏（任选一张）＋原装记忆卡	830元	二手PS主机5501／7501／9002＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋游戏10款	290元
二手GBA－SP主机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盒）	550元	二手PSone主机美／日／亚版＋原装＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋游戏10款	690／单机 360元
二手GBA主机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盒）	380元	二手土星主机美／日／亚版＋双手柄＋AV线＋电源＋原装记忆卡＋游戏10款	270元
二手GBC主机美版／日版／港版＋原装电池＋原装充电器＋电源＋游戏卡（任选一盒）	280元	二手日版原装SFC超任主机＋手柄＋电源＋原装卡带一盒	255元
二手NGP主机＋原装游戏卡（一盒） 200元 二手WSC主机＋原装游戏卡（一盒）	280元	二手FC－E加强版（附原装盒、原装卡）全套	450元

GBA4M 记忆棒 28 元 GBA8M 记忆棒 55 元 GBA 月光宝盒（记忆棒烧录手柄）4M/8M 55/65 元 PS2、XBOX、GBA、NGC、GBA－SP、DC、PSone 配件

新品介绍

PSP512M记忆棒	640元
PSP网络连接线	45元
PS2原装摄像头	275元
PS2原装 madam	345元
GBA－SP电视接收器	360元
GBA原装背光灯	190元
PS2原装太鼓达人专用鼓	430元
NGC专用手鼓＋NGC原装手鼓游戏	590元
NGC原装GBAPSAYER在NGC上用玩GBA游戏	450元

本店最新回收二手正版游戏

店址及汇款地址：北京市前门西大街123号 邮编：100031 电话：010－66033838 13381111076 收款人：赖伟涛 建行卡号：4367420011600076929

持卡人：赖伟涛 乘车路线，地铁：15路、25路、44路、特4路、808路、820路、821路、848路、922路宣武门站下车向东200米路北或地铁和平门站下车向西200米路北

车站 本店 宣武门 和平门 加油站 北

河南闯关族电子电玩商行

凭此广告可到总店领取赠品一份！

网址：www.chuangguanzu.com www.hncgz.com

神游机、小神游 GBA、GBA—SP 河南郑州代理 神游加油站郑州地区官方授权

贺新店加盟：上海市普陀区金沙江路57号闯关族 电话：021—28807589 联系人：安先生

版面有限请上网查询！

iQue 授权经销商

汇款地址：河南省郑州市顺河路2号院1号楼（省旅游局家属院） 收款人：葛谦 邮编：450003 交行账号：601428 1062 6454803

喜讯 敬请关注"京王子"活动，详情请登陆网站或与各连锁店联系！

1、正规行货，全省联保（请到指定经销点购买，三包保证）。

2、行市主机升价不涨价，答谢客户各种原装主机低价酬宾。

3、高级维修技师提供高质维修服务，随时解答并解决您的问题。免费培训各连锁加盟店技师，低价培训非连锁店技师。

闯关族在线技术支持游戏：QQ：417579561 维修：QQ：252265187

招商 河南闯关族现已取得神游公司系列产品河南郑州授权经销权及游戏周边多种知名品牌代理权，现面向中原地区长期招商，盼望与有识之士共同发展。

招聘 因业务需要，公司需招聘业务员、市场巡查员若干名。有意者请将简历寄至汇款地址或登陆官方网站。

NDS 1250 元 PSP 25XX 元

PSP、NDS 已经到货，现有多款 PSP、NDS 正版游戏价格请电询。

主机量贩区（邮费50元）

PS2 50009（主机＋原装手柄＋电源线＋AV线）全套不拆机	价格电询
PS2 70006（主机＋原装黑膏＋电源线＋AV线）全套不拆机	1400元
PS2 70007（主机＋原装黑膏＋电源线＋AV线）全套不拆机	1400元
PS2 50007（主机＋原装黑膏＋电源线＋AV线）全套不拆机	1800元
PS one（主机＋原装白膏＋电源＋AV线）	580元
XBOX 普通版（主机＋AV线＋电源线＋原装手柄）	1500元
XBOX 珍珠白（主机＋AV线＋电源线＋原装手柄＋正版盘）	1650元
XBOX 普通版（台、日）	1450元

XBOX 限定版（绿光、白光）	1650元
NDS 日版	1250元
NDS 美版	请电询
小神游 GBA 套餐	请电询
小神游 GBA—SP 套餐	请电询
神游机送神游票、送游戏	请电询
神游机加油装	请电询

特别推荐（免邮费）

PS2 健身功夫毯	260元
PS、PS2 用单手手柄	仅售80元
龙珠手柄	70元
索尼克公仔＋正版盘	100元
奥林巴斯眼镜电视	3300元
GBA—SP AV 转换器	150元
GBA—SP 2代电影卡	150元
GBA—SP 3代电影卡	288元
GBA magic 256M	298元

GBA 卡 超低价请电询

配件量贩（免邮费）

PSP 正版盘 可贴换 价格请电询

NDS 正版卡 可贴换 价格请电询

模型天地

BANDAI 模型

MG 版高达 1:100 比例

131421 夏亚专用瑞克迪亚斯	270元（新）	126801 RMS-106 高扎古	230（新）元	72574 MS-06R-1A（黑色三连星）	230元	108827 东方不败	210元	1:60 脉冲高达	375元（新）	1:100 强袭高达（剑战型）	175元
131412 RB-79 放倍 Ver.Ka	160元（新）	129450 强袭高达（口红版）	300元	70068 RX-178MK-2（泰坦斯）	210元	74440 MS-09R 宇宙大魔	300元	1:100 脉冲高达	175元（新）	1:100 强袭高达（炮战型）	175元
129454 飞翼0高达	285元（新）	125300 RMS-099 瑞克迪亚斯	265元	126794 自由高达	285元	76371 RX-79G 陆战高达	230元	1:144 脉冲高达	120元（新）	1:100 决斗高达（附装甲）	175元
71690 MSZ-010ZZ 高达	300元	123714 Ka 版飞翼高达	265元	22242 强袭高达	285元	77634 EZ-08 高达	230元	1:144 扎古勇士	80元（新）	1:100 自由高达	175元
100388 MS-18E 京宝帆	300元	116415 MSA-0011Ext Ex-S 高达	600元	114215 RX-78-2 高达（Ka 版）	240元	52673 MSZ-006 Z 高达	230元	1:144 混沌高达	120元（新）	1:100 正义高达	175元
113781 MS-06F2 扎古 F2（联邦）	230元	122718 夏亚专用魔盟	230元	105569 阿姆罗专用Z 匹陌	230元	110535 闪光高达	190元	1:100 强袭高达（宇宙型）	160元	1:100 迅雷高达	160元
53605 MS-06R-1（松永.真）	218元	77167 FA-010S 重装 ZZ 高达（蓝）	450元	61220 RX-78GP02 高达	300元	70949 NT-1 高达	230元	1:100 圣盾高达	175元	1:100 迷茫高达（红）	160元
		104021 AMX-004 卡碧尼	300元	106042 神高达	195元	193907 RGM-79G 陆战吉姆	230元	1:100 暴风高达	160元	1:100 神尊高达	200元
		77168 MS-05B（黑巴专用扎古 I）	190元	100567 MS-07B3 老虎改	230元	120466 RX-78-4 高达4号机	210元			1:100 迷茫高达（兰）	200元（新）
				78212 RX-93 ν 高达	375元						

SEED 高达 & SEED DESTINY 高达

郑重声明 "闯关族"及"◈"为我公司合法商标，任何人未经许可不得擅自使用，违者将受法律制裁。阁下在闯关族及各分店所购主机均有"闯关族"明显标志均保证原装正品，受法律保护，如遇质量问题或其他问题请拨打投诉电话：0371－66967363或13700881126联系。

本店拥有专业技术人员负责维修各种游戏主机，并低价培训维修技师！免费培训加盟商，另提供硬件及技术支持。另有各地连锁店未尽，请上网查询！

闯关族公司地址：郑州市金水区纬五路水利厅大门口闯关族工作室 电话：0371－66052708 13803898563

闯关族总店地址：郑州市金水区经八路北段闯关族 电话：0371－63924564 67267308

闯关族旗舰店及业务洽谈地址：郑州市二七区民主街郝局马路对面闯关族 电话：0371－66967363 66996388

各地连锁店

郑州中原区友爱路批发市场130号闯关族

郑州市金水区农业路西段（水上乐园东20米）闯关族

上海市普陀区金沙江路57号闯关族

鹤壁市高中对面新世纪文具店

开封大厅门前1号游戏专家

开封吴胜角28号（学院门十字路口南100米）闯关族

洛阳市上海市场牡丹路中段星云电玩

周口荷花市场温州商贸城一楼007号闯关族

濮阳中原油田文化宫西侧商贸中心金通对面闯关族

平顶山建设路与中心路交叉口太阳城负一楼地下室闯关族

平顶山市文化宫南门路西科吧一路街

PS 游戏专卖店

许昌许继大道九中正对面闯关族

南阳工商北厅东门口闯关族

洛阳人民广场正对面闯关族

新乡二百货二楼A区18号闯关族

安阳安阳县公安局对面步步高专营

信阳浉河区复主城投京湾42号

商丘市22中路口闯关族

西街27号 参考联用游戏机





& 3DM-SMV
www.plumbook.cn